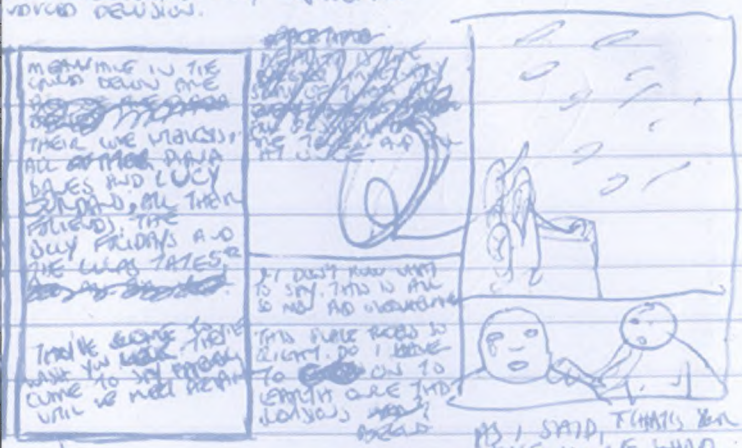
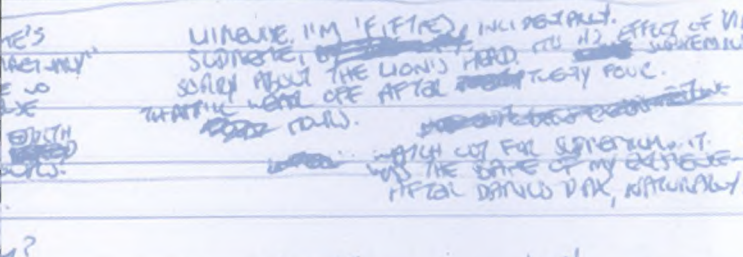
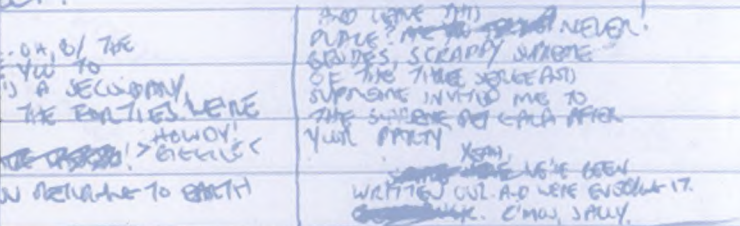
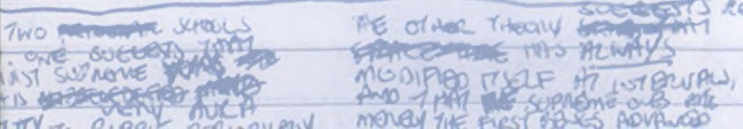
Sandman
Lucifer
Ghost Girls
Vertigo
Swamp Thing
Captain Britain
Hellblazer
Books of Magic
Books of Faerie
Books of Magic
Books of Magic
Books of Magic

PG 20.


MEANWHILE IN THE OLDED DAYS AND LUCY
AS I SAID, THAT'S YOUR CHOICE. NO ONE WOULD BLAME YOU IF YOU CHOSE TO STAY.
OF COURSE, THAT MEANS EVERY SUPREME THAT EXISTS WITHOUT A
THEY'LL BE RETURNED TO THE NEWLY REVISED EARTH, AND YOUR LIFE WILL BEGIN— IF THAT IS WHAT YOU CHOOSE, NOW COME— LET'S MEET YOUR ADMIRERS!


HEY, LOOK! THERE HE IS OVER THERE!
YOU'RIGHT! HEY SUPREME! OVER HERE! IT IS US!


AND I HAVE THIS PURSE? NEVER!
BESIDES, SCRAPPY SUPREME OF THE THREE VERSIONS INVITED ME TO
YOUR PARTY
'BYE.'


BECAUSE THEY'RE ALL SECONDARY SUPREMES... MULTIPLE
AS IF THE UNIVERSE IS TRYING
GET THINGS RIGHT JUST BEFORE IT GIVES UP AND
TWO SCHOOLS
ONE SUCCEEDS
THE OTHER THEORY

THEY'RE ALL THERE... FAT SUPREME, MECH-SUPREME, AD INFINITE OF THE SEVENTIES, EVERY "WHAT IF" AND KID SIDEKICK; EVERY SUPREMIUM-INDUCED REVISION.

PG 20.

SUB. PG 17

AND THIS IS ALL FOR ME?

WHO ELSE? WE DON'T HAVE LONG BEFORE YOU LEAVE US. THE FLICKERING... THE INDETERMINATE STATE THAT PRECEDES A REVISION... WILL SOON BE OVER.

OF COURSE, THAT MEANS THAT EARTH WAS WITHOUT A SUPREME. THE DECISION IS YOURS. THERE YOU'LL BE RETURNED TO THE NEWLY NEVERED EARTH, AND YOUR LIFE WILL BEGIN — IF THAT IS WHAT YOU CHOOSE, NOW COME — LET'S MEET YOUR PREDECESSOR!

HELLO NEW SUPREME! WE'RE SUPREME'S [illegible] GOLD... "INDEPENDENTLY WEALTHY" VERSIONS [illegible] WHO HAVE SO MUCH MORE AHEAD OF US THAN ANYONE ELSE AFTER OUR REVISION. [illegible] WE HOPE YOU'LL MAKE YOURS [illegible] A UTOPIA, LIKE WE DID OURS.

ULTIMATE, I'M 'EFTIES' INCIDENTALLY. SUPREME, [illegible] SCARED ABOUT THE LIONS HEAD. [illegible] EFFECT OF VIOLET SUPREMIUM [illegible] THAT'LL WEAR OFF AFTER [illegible] TWENTY FOUR. [illegible] FOUR). [illegible] WATCH OUT FOR SUPREMIUM. IT WAS THE BANE OF MY EXISTENCE... AFTER DARIUS DAX, NATURALLY.

WAIT A MINUTE — WHO IS THIS DARIUS DAX I KEEP HEARING ABOUT?

OH, I'M PROBABLY NEEDLESSLY CONCERNED. YOU'LL PROBABLY GET A DIFFERENT ARCH-VILLAIN, LIKE THE END, OR ONE OF THE VARIOUS LOKIS...

HEH, LOOK! THERE HE IS OVER THERE!

YUP RIGHT! HEY SUPREME! OVER HERE! IT'S US!

PG 18.

OF COURSE! WHO ELSE WOULD BE DUMB ENOUGH TO YELL "HEY, SUPREME" IN A WHOLE WORLD FULL OF US.

WE POPPED OUT OF EXISTENCE SHORTLY AFTER YOU LEFT US AND MATERIALIZED HERE. ISN'T THIS PLACE JUST PERFECT?

AND LEAVE THIS PURPLE? ME [illegible] NEVER! BESIDES, SCRAPPY SUPREME OF THE THREE VERSIONS SUPREME INVITED ME TO THE SUPREME PET CAFE AFTER YOUR PARTY. YEAH, [illegible] WE'VE BEEN WRITTEN OUT. AND WERE ENROLLED IN [illegible] CLASS. C'MON, SALLY.

'BYE. >GIGGLE<

KID, I'LL SAY [illegible]... OH, BY THE WAY, DID I INTRODUCE YOU TO SALLY SUPREME? SHE'S A SECONDARY, LIKE ME, ONLY FROM THE EARLIES. WE'RE ENGAGED! [illegible] HOWDY! >GIGGLE<

ENGAGED? DOESN'T YOU RETURNING TO EARTH WITH ME?

I DON'T UNDERSTAND. WHY IS EVERYONE SO SURE THAT I'M TO BE THE NEXT SUPREME? WHY NOT PROSE OR THE KID?

PG 19.

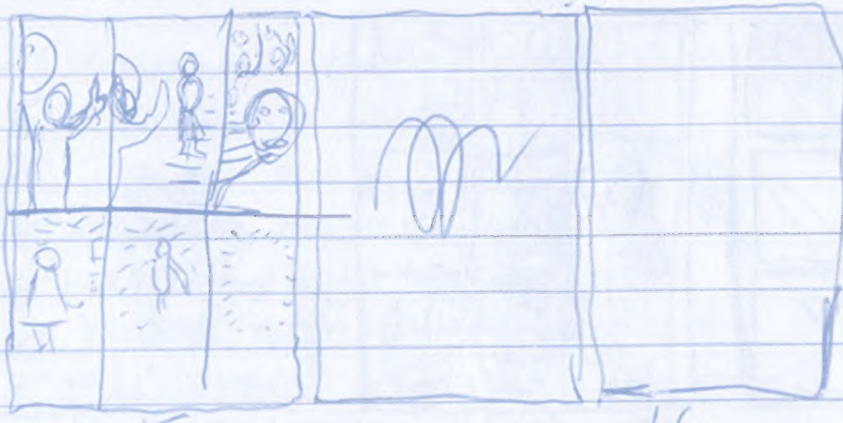
BECAUSE THEY'RE [illegible] SECONDARILY SUPREMES... MULTIPLE VARIANTS THAT [illegible] ARISE JUST BEFORE THE FLICKERING STARTS AND A NEW REVISION BEGINS. SEQUENTIALLY DISTINCT VARIATIONS

IT'S AS IF THE UNIVERSE IS TRYING [illegible] TO GET THINGS RIGHT JUST BEFORE IT GIVES UP AND STARTS AGAIN. COME ON... LET'S MOVE.

THERE ARE TWO [illegible] SCHOOLS OF THOUGHT. ONE SUGGESTS THAT WHEN THE FIRST SUPREME [illegible] CREATED HIS [illegible] REALITY CAUSED REALITY TO RIPPLE, PERIODICALLY REVISING ITSELF.

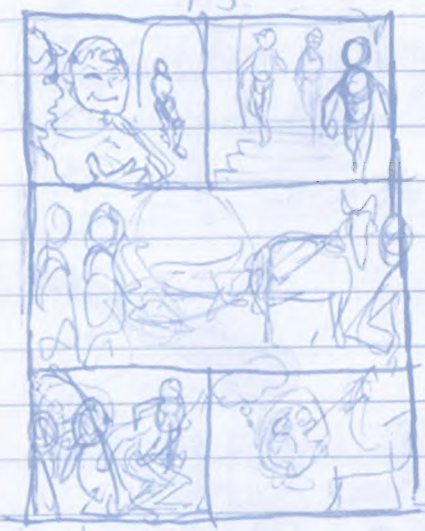
THE OTHER THEORY SUGGESTS REALITY [illegible] HAS ALWAYS MODIFIED ITSELF AT JUST BELOW, AND THAT THE SUPREME OVERCOME MERELY THE FIRST BEING ADVANCED ENOUGH TO NOTICE.

Pg 21



17 ARRIVING AT THE BANQUET — KID + PAIGE SAY HELLO.
18 KID AND PAIGE GO OFF. MAJESTY EXPLAINS SOME MORE.
19 FUTURE SUPREME EXPLAINS HER FUTURE. GLIMPSE SUPREME'S LITTLE/OLD + FIFTIES SUPREME
20 SUPREME IS ABOUT TO SPEAK. MAKES HIS ARRIVAL
21 WALKS TO DIMENSIONAL PORTAL AS CROWDS CHEER
22 IN BRUCE'S CLOSET. COMIC CONTINUES FROM
23 "
24. NEXT: CHARACTERS.

15 16



I GUESS THERE'S ONLY ONE DECISION TO MAKE. MY DUTY IS ON EARTH.
IT'S NOT ENOUGH BEING CALLED SUPREME. I HAVE TO EARN IT.
WELL DONE, SUPREME. YOU HAVE SPED A GOLDEN GATE AT YOUR STARTING...

OUR SCREENS SHOW THE FUTURE IS CLEAR. GO FORTH AND SEIZE YOUR DESTINY. A NEW WORLD AWAITS.
GO UP, SUPREME. GO UP AND TAKE YOUR DESTINY.
I-I'LL DO MY BEST, YOUR MAJESTY. THANK YOU FOR EVERYTHING.

GOODBYE AND GOOD LUCK, NEW SUPREME. WE LOVE YOU.

O/S IN R/BG

① ONLY BECAUSE I'VE BELIEVED FAMILIAR GODS IN MY MEMORY!
BANANA OIL! YOUR PAST HAS NOT YOU BEEN WRITTEN IN YET. BECAME JUST PLEASURE A FEW HOURS BACK.
TIME FOR METAPHYSICS CLASS. LET'S STEP OUTSIDE...

② IT'S DARK! BUT IT WAS DAYLIGHT WHEN WE ENTERED..
TIMES IS CONTRARY WITNESS, WE CAN USE TECHNOLOGY TO RECREATE THE LIGHT WHEN WE WANT NIGHT
-LIKE FOR A CELEBRATION!

③ CELEBRATION?
BUT OF COURSE! THE WHOLE SUPREMACY WISHES TO HONOR YOUR INAUGURATION AS THE LATEST AVATAR!
SEE! THERE'S YOUR CARRIAGE... AND NO LESS THAN SIRIUS THE STALLION SUPREME HAS VOLUNTEERED TO PULL IT!
STARS (THANKS) IT IS AN HONOR, MASTER.

④ THERE'S ONLY ROOM FOR TWO OF US ON SUPREME. YOU'LL HAVE TO MATCH THE PACE IN YOUR USUAL LEGGS AND BOUNDS.

⑤ THOSE WHAT I DESERVE HOLD... AND YET I'VE FELT SO MUCH AT PEACE HERE
I'VE SO MUCH AT HOME.
WILL THIS BLASTER EVER SEE HIS EARTH AGAIN? FIND OUT... IN THE CONCLUSION OF THIS THRILLING THREE PART EPIC!

IF WHAT THEY SAY IS TRUE I'VE BARELY EDITED BEFORE THIS DIVINE MOMENT.
MY PAST HASN'T BEEN FILLED IN YET
...AND MY FUTURE AWAITS IN WHICH NEW WORLD EXISTS BEYOND THAT DOOR
MAY THE GODS OF THE ETERNAL CHAOS BLESS THIS TEMPLE TO THEIR GLORIOUS STATE
- WHATEVER IT MAY LOOK!

PAGE 16:
SUPREME

THANKS. CHOKE: A GRAND BANQUET... AS A TRIBUTE. FROM THE GREATEST WORLDS IN THE TIMES! HOW CAN I EVER BEGIN TO LEAVE THIS PARADISE?

CAP: SEE THE PLANET WORLDS MIGHT MAN FORCED TO DECIDE BETWEEN THE BONDS OF FRIENDSHIP AND THE RESPONSIBILITY OF EARTH IN
PART III: THE WORLD MADE NEW

ALAN MOORE

UNE BIOGRAPHIE ILLUSTRÉE

ALAN MOORE

UNE BIOGRAPHIE ILLUSTRÉE

HUGINN & MUNINN
DARGAUD

ALAN MOORE
Une biographie illustrée

HUGINN & MUNINN
DARGAUD

© 2011 Huginn&Muninn/Mediatoon Licensing
pour la présente édition

Huginn&Muninn
15-27, rue Moussorgski
75895 Paris Cedex 18
www.huginnmuninn.fr

Publié pour la première fois
en Grande-Bretagne en 2011 par ILEX
(Titre original : ALAN MOORE - STORYTELLER)

Copyright © 2011 The Ilex Press Limited
Préface Copyright © 2011 Michael Moorcock
Toutes les images Copyright © leur propriétaires respectifs

Éditeur : Alastair Campbell
Directeur de la création : Peter Bridgewater
Directeur éditorial : Nick Jones
Responsable éditorial : Ellie Wilson
Responsable de collection : Tim Pilcher
Directeur artistique : Julie Weir
Designer : Simon Goggin
Directeur des droits : Roly Allen

Traduction de l'anglais (Grande-Bretagne) : Edmond Tourriol

Dessin de la jaquette :
portrait d'Alan Moore par Frank Quitely
Conception graphique de la couverture et de la jaquette :
Studio Dargaud
Adaptation de la maquette :
Émilie Bruneau

Tous droits réservés. Toute reproduction, sous quelque forme que ce soit, partielle ou totale, est explicitement interdite sans l'accord écrit ou préalable de l'éditeur.

L'éditeur a fait tout son possible pour créditer les propriétaires des images reproduites dans ce livre. L'éditeur décline toute responsabilité en cas de fautes ou d'omissions. Toute erreur sera corrigée en cas de réédition.

ISBN : 978-2-36480-004-5
Dépôt légal : octobre 2011
Imprimé et relié en Chine
Traitement chromatique par Ivy Press Reprographics

From Hell Chapter 4. page 13

Sommaire

6 **Préface par Michael Moorcock**
10 **Introduction**

16 **CHAPITRE UN**
Les jeunes années : un génie embryonnaire

18 Le gamin des Boroughs
22 Merveilles en quadrichromie
26 De Spring Lane à Billing Road
32 Arts appliqués
36 Tu te branches et tu laisse aller
40 Anonymat
46 Le son de l'underground
48 Roscoe Moscow
50 The Stars My Degradation
52 Maxwell the Magic Cat

54 **CHAPITRE DEUX**
Alan au pays des Marvels

56 Vertes années
60 Temps troublés et futurs imprévus
64 Seigneurs du temps et des ténèbres
68 Captain Britain
74 Ascension et chute de Warrior
76 Marvelman
82 Merveilles et miracles
84 V pour Vendetta
90 La saga des Bojeffries
94 Skizz
96 D.R. & Quinch
100 La ballade de Halo Jones
104 Le mot "fin" était écrit

106 **CHAPITRE TROIS**
American gothic : le grand moment

108 L'appel
110 La Créature du Marais
118 À travers l'univers
124 Watchmen
136 Batman : rire et mourir
140 Tapisseries, monstres, refus récalcitrants et rééditions
144 Après la mascarade

146 **CHAPITRE QUATRE**
Du blues et des tabous : l'amour, la mort et le sexe

148 Jours d'indépendance
154 Jeux d'ombres : l'équipe secrète
156 Une petite mort
160 Le miroir de l'amour
164 Les grands nombres
174 From Hell
184 Filles perdues

192 **CHAPITRE CINQ**
Retour vers la gloire : histoires extraordinaires

194 Enfants terribles
196 1963
198 Spawn
200 WildC.A.T.s
202 Suprême
206 Violettes et petits cœurs
210 Le B.A-Ba d'ABC
212 La Ligue des gentlemen extraordinaires
220 Tom Strong
224 Top 10
226 Les histoires de demain
230 Promethea

238 **CHAPITRE SIX**
L'œil psychogéographique : magie, scène et musique

240 Retraite et divination
242 Le carnet de chansons d'Alan Moore
248 L'art, c'est la magie. La magie, c'est l'art.
252 Le Grand théâtre égyptiens des merveilles de la Lune et du Serpent
256 The Birth Caul : chamanisme de l'enfance
260 Mise en lumière
262 The Highbury Working : séance Beatnik
264 Serpents et échelles
268 Un ange passe
270 Unearthing
274 La Voix du feu
278 Jerusalem
280 L'hypothèse d'autres textes

286 **CHAPITRE SEPT**
Rien ne finit jamais : Alan Moore connaît la chanson

288 Le culte de la célébrité
290 Alan Moore va à Hollywood
298 Le processus créatif
308 Logique et héritage

312 **Bibliographie & chronologie**
314 **Notes**
315 **Références des citations**
317 **Crédits**
319 **Index**
320 **Liste des pistes sonores du CD inclus**
Remerciements

Showman, "shazam!" et chaman : identités secrètes d'Alan Moore par Michael Moorcock

« Je crois que la magie est une forme d'art et que l'art, qu'il s'agisse de musique, d'écriture, de sculpture ou de toute autre chose, est littéralement magique. L'art, comme la magie, est la science de manipuler les symboles, les mots ou les images, afin de modifier un état de conscience. Ainsi, lancer un charme, c'est charmer par le verbe, jouer avec les mots, enchanter la conscience des gens. Voilà pourquoi je pense que dans notre monde contemporain, un artiste ou un écrivain est ce qui se rapproche le plus d'un chaman. » **Alan Moore**

Il y a dans l'histoire des comics un « avant » et un « après » Alan Moore. En effet, personne avant lui n'avait eu l'ambition, l'imagination ni le talent pour accomplir ce qu'il a accompli jusqu'à ce qu'il émerge des cendres des magazines de BD britannique *old school*. Et ce, à une époque où les éditeurs du Royaume-Uni croyaient les hebdomadaires dramatiques (par opposition aux comiques comme *The Dandy*) voués à disparaître comme les romans-feuilletons qui les avaient précédés. Ils avaient duré, semblait-il, moins d'un demi-siècle, de *Knockout* (1939) à *Action* (1976), lequel se contentait uniquement, de l'avis de certains d'entre nous, de pousser les vieilles recettes à une violence paroxystique. De même, aux États-Unis, après avoir rendu certains personnages moins suffisants et un peu plus ouverts, les éditeurs de comics d'aventure tournaient en rond. Ils partirent alors en quête de sang neuf en Grande-Bretagne sans savoir de quoi ce sang était infecté, ni si cela suffirait à stopper l'hémorragie des lecteurs qui se tournaient vers des média plus modernes pour leurs loisirs.

Ce que Moore allait leur offrir, c'est un idéalisme engagé refusant tout compromis, préférant ne pas gagner d'argent plutôt que de faire le genre de concessions autrefois consenties par ses prédécesseurs. Les premiers chapitres de ce livre sont consacrés à l'histoire de sa jeunesse et de ses premiers pas donc nul besoin de les répéter ici. Mais lorsqu'Alan Moore est né, il y avait dans l'air de Northampton quelque chose qui fit de lui le génie qui sauverait tout un médium d'une extinction rapide pour en faire ce qu'il est devenu aujourd'hui.

Sans cesse en avance, innovant en permanence, Moore a imaginé de nouvelles formes de narrations textuelles ou graphiques, de *V pour Vendetta* à *La Voix du feu*, et en a inspiré d'autres en chemin. Il dira qu'il s'est contenté de représenter l'esprit

Ci-dessus : Moore et ses parents, Sylvia et Ernest.

Ci-contre : Alan Moore par l'artiste John Coulthart.

or period costume. The abandone
are returned to Property and hanging on their
chewed skull of Francis Tresham dangles
mprint of John Clare, moon-browed and lan
Jelly Shaw, the lips drawn back across
Moore

Ci-dessus : Moore et sa mère Sylvia au début des années 1990.

du temps mais cet esprit n'a pas eu de représentant plus authentique, remplaçant le sensationnel par l'originalité pure, le général par le particulier et révélant une constance intellectuelle, même dans ses sorties les plus mineures. Il fut bien inspiré de choisir un médium au sein duquel son non-conformisme serait nécessaire et reconnu. En deux décennies, il devint – au sens chamanique – le porte-parole de toute une génération. Ce qu'il écrivait nous parlait et reflétait nos sentiments. Selon moi, il a fait pour la fiction ce que Dylan a fait pour la musique. C'est un Robert Johnson de l'Âge du Doute. Il interroge, confronte, pleure et désire. Il représente ses lecteurs. Intellectuel autodidacte, c'est l'un de mes rares semblables pour qui j'éprouve un respect infini.

Un chaman est, entre autres choses, un visionnaire qui agit au nom du peuple. Il retranscrit en mots et en images toutes ses émotions, ses peurs, ses espoirs et ses ambitions. Le chaman entreprend le voyage auquel les autres n'ont pas pensé, qu'ils ont trop peur de faire eux-mêmes. Le chaman prend des risques, exprime des idées, raconte des histoires et, souvent, joue de la musique en notre nom à tous. Beaucoup pensent que nos meilleurs poètes tiennent un tel rôle mais je crois que certains artistes populaires, parmi lesquels nos meilleurs auteurs et compositeurs, remplissent également cette fonction. Souvent, ils nous offrent de vieux mythes sous une apparence moderne, nous enchantant de leur voix, panacée apaisant nos âmes et incarnant nos désirs. Au contraire des démagogues qui nous exploitent, les chamans nourrissent notre imaginaire et confèrent leur dignité à nos rêves. Ils nous enseignent à évoluer dans ce monde. De nombreux artistes populaires y sont parvenus à travers les siècles. Parfois, ils sont récompensés pour leurs efforts. Parfois, ils sont sanctionnés, en général par une autorité qui craint le pouvoir qu'ils placent entre les mains du public. Bien entendu, ceux qui confondent leurs intérêts propres avec l'autorité et le pouvoir temporel les dénigrent, au mieux, ou les démolissent, au pis. Mais en vérité, ils sont indestructibles.

Moore a passé toute sa carrière professionnelle à défier l'autorité, à découvrir et créer de nouvelles méthodes de narration afin de raconter autant d'histoires que possible en même temps, tout en les rendant uniques. Inspirant des douzaines d'imitateurs, il doit sans cesse se renouveler. Ainsi, dans *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, se sert-il de personnages préexistants qui ont déjà révélé au monde leurs propres aventures. En les combinant, il crée des histoires aux résonances inédites, aux significations originales ou aux points de vue modernes. La narration graphique qui allie au moins trois perspectives – continuité, image et dialogue – séduit les scénaristes qui reconnaissent son potentiel.

De même qu'il recherche en permanence des façons originales de raconter toutes ses histoires, Moore entrelace ses méditations avec la magie et l'anarchisme politique, trouvant des modèles en Dee et Kropotkine, redécouvrant des originaux oubliés parce que les modèles habituels de la résistance ou de la contradiction – comme Crowley ou Marx – sont galvaudés, trahis, délavés ou manquent de précision ou de vivacité. Moore a besoin de modèles qui ne souffrent ni de la distorsion ni de la dilution que leurs suiveurs contemporains leur ont infligées. C'est encore une raison de l'originalité de son œuvre.

Intuitivement d'abord, puis consciemment, le chaman en Moore a assimilé l'importance du médium pour le message. Il a vite compris que si aucun médium n'était capable d'exprimer sa vision, il allait devoir en adapter ou en inventer un. Avant tout, il est resté, comme l'indique la biographie de Gary Millidge, un artiste populaire, évitant les clichés, s'adressant au grand public, exprimant ses désirs et ses inquiétudes au travers de la mythologie et du vocabulaire de la société urbaine moderne qui, dans son imagerie la plus simple, prend la forme du super-héros.

Si l'on regarde de plus près les implications de ses choix, Moore recherche la solitude dans l'environnement citadin qui lui est familier, tel le chaman apache dans les vieux déserts et les collines érodées de son pays. Par ce biais, Moore regagne encore et encore son autorité intellectuelle et artistique d'une douzaine de façons. En exprimant ses désirs les plus profonds et son expérience la plus signifiante à travers la contemplation et la créativité, ce chaman urbain des temps nouveaux séduit respectueusement son public tout en l'encourageant à chercher son propre chemin. En apprenant et en enseignant par l'exemple, en utilisant le vocabulaire de cette tribu en perpétuelle extension, il terrorise les intellects et cajole les cœurs. Il disparaît périodiquement, semble changer sa course, se contredisant, usant de divers stratagèmes pour maintenir sa cohérence fondamentale. Ce retour aux sources avant de développer une nouvelle idée fait partie intégrante de la méthode de travail de Moore.

Ci-dessus : Londres brûle après une attaque martienne dans le deuxième tome de *La Ligue des gentlemen extraordinaires.*

Ces imprécations distantes, ces prières et ces sorts proviennent de quelqu'un qui voyage sur le plan spirituel et revient nous raconter les histoires qu'on attend avec l'impatience qu'on accordait autrefois à Dickens et à ses pairs, mais que tout le monde ne peut pas saisir, car il se sert d'un vocabulaire et d'un médium qui déjouent les pouvoirs qui cherchent à nous contrôler et nous exploiter. Dans ce langage secret, ce patois protecteur, il communique comme les grands rappeurs, faisant référence à l'expérience et à la connaissance qui échappent à ceux qui vivent dans le confort et la sécurité, l'esprit hermétique à ce qui se passe tout autour. C'est pourquoi, comme Dylan, il en veut à ceux qui prétendent le comprendre, qui prétendent le représenter, lui et ses lecteurs, qui distordent et exploitent l'autorité vivace de sa vision. C'est la raison pour laquelle, au travers d'actes lourds de sens, il s'éloigne des gens qui se réclament de lui et tentent de l'utiliser, de l'identifier à leur propre quête d'autorité et de pouvoir plutôt que de le comprendre.

Moore l'anarchiste s'identifie à sa communauté, à son public, d'une manière bien différente des autres. Et, de cette communauté – de nous – il tire son inspiration et son but, sa propre autorité substantielle. Moore le magicien, le chaman, emploie un médium complexe qui, entre ses mains est plus subtil que le film, offre une narration dense et curieuse qui soutient la nôtre en lui faisant écho. Entre les mains de quelqu'un d'autre, un « roman graphique » peut être un médium plutôt léger, offrant pendant une heure environ une dose raisonnable de loisir. Mais entre celles d'Alan Moore, il devient un monument éternel, sujet à une relecture constante. C'est pourquoi nous admirons, nous respectons et nous célébrons cet authentique génie du XXI^{e} siècle.

Ce livre décrit son voyage jusqu'au présent. C'est un voyage qui continuera de nous fasciner et de nous inspirer pour des années encore.

Michael Moorcock

Le roi secret de Northampton

« Selon mon expérience, la vie ne se classe pas par genre. Mon expérience de la vie me dit que c'est un roman d'aventures policières, d'épouvante, tragi-comique et romantique, avec des cow-boys de science-fiction. Et deux doigts de pornographie, si vous avez de la chance. » **Alan Moore**

Ci-contre : Alan Moore chez lui. Photographie de Gavin Wallace.

L'intimidante silhouette gothique d'Alan Moore traverse le centre-ville de Northampton à grands pas. Un mètre quatre-vingt-huit, canne à tête de serpent en main, vêtements noirs délavés, coiffé à la Raspoutine et doté d'une impressionnante barbe grisonnante, il porte d'ostentatoires bagues jointées et un chapeau à bord large.

À peine remarqué par la plupart des passants, il est salué par les serveurs de restaurants et les chauffeurs de taxi comme un client régulier. C'est un géant affable à l'accent local prononcé. Nulle trace d'*ego* ou de suffisance : on pourrait facilement le prendre pour un survivant de l'époque psychédélique ou un bassiste de *heavy metal* à la retraite.

En vérité, Alan Moore est l'un des créateurs les plus doués et les plus prolifiques de notre époque. Authentique légende de la contre-culture, il est non seulement le scénariste BD le plus influent de sa génération – voire le plus grand à avoir jamais contribué à ce médium – mais aussi un romancier, un parolier, un artiste et un magicien pratiquant. Son immense corpus d'œuvres de bandes dessinées lui garantit un lectorat dévoué et nombreux, tout en le maintenant en haute estime de la critique.

Moore est un génie rebelle et subversif qui identifie les éléments essentiels du genre sur lequel il travaille avant de les réduire en morceaux, puis de les reconstruire selon ses propres règles. C'est un jongleur de mots immensément ambitieux, amateur de collaborations et muni d'une imagination apparemment sans limite. En personne, il fait preuve d'un comportement chaleureux, sincère et humble, masquant son intelligence hors normes.

Dans son accent riche et hypnotique de Northampton, Moore s'amuse à jouer au conteur, s'exprimant de manière cultivée, non pas en phrases mais en paragraphes entiers, parfaitement renseigné tant sur la théorie quantique que sur l'invocation des démons, la géopolitique ou le dernier épisode de *South Park*.

Franc et direct à propos de sa philosophie personnelle, la politique, la morale, l'éthique, la sexualité ou les croyances, Moore déclare vénérer un dieu-serpent romain du nom de Glycon. Il fait appel à des rites occultes pour enrichir son processus créatif.

Moore est un anarchiste convaincu. Il estime que l'anarchie commence lorsque l'individu prend le contrôle de sa propre vie. Vers trente ans, alors qu'il était marié à sa première femme, Phyllis, il est devenu végétarien, « essentiellement pour pouvoir regarder les autres d'un air supérieur ».

Né au sein d'une famille pauvre de la classe ouvrière, Moore s'est hissé par son travail jusqu'à la classe moyenne littéraire et artistique. Mais sa méfiance envers le consumérisme et le capitalisme, notamment à Hollywood, n'a fait que s'intensifier au fil des ans.

Sans éducation académique après avoir été expulsé de son lycée pour trafic de LSD à dix-sept ans, Moore est un autodidacte, lecteur éclectique, puits de culture historique et littéraire il a dévoré les œuvres de William Burroughs, Thomas Pynchon, Robert Anton Wilson, J.G. Ballard, Michael Moorcock, John Gardner, William Faulkner, Angela Carter et Stephen King pour ne citer qu'eux.

Ses horizons élargis par la contre-culture hippie, Moore rejoignit le « *laboratoire artistique* » local où il expérimenta librement la poésie, l'art, la musique et la scène.

Marié à vingt et un ans et l'aînée de ses deux filles en route, Moore opta d'abord pour une carrière de dessinateur avant de devenir scénariste, réinventant les super-héros britanniques Marvelman et Captain Britain. Il créa des œuvres immortelles comme *La Ballade de Halo Jones* et *V pour Vendetta*.

Débauché par le géant américain DC Comics en 1983, Moore transforma d'abord un *Swamp Thing* moribond en un antihéros écologique révolutionnaire, avant de redéfinir les super-héros, l'art d'écrire pour la BD et, au final, tout le visage de l'industrie des comics avec *Watchmen*.

Moore haussa le niveau du 9e art en concevant des histoires mûres, intelligentes et complexes et en accordant une profondeur à la caractérisation des personnages rarement trouvée dans le médium.

Démontant les clichés de la fiction de genre, comme les super-héros à l'ancienne, la science-fiction à papa, l'horreur gothique ou les policiers réalistes, Moore les transfigura en croisant des idées venues de nombreux média, générant quelque chose de frais, de profond et de beau, tout en conservant l'essence des originaux.

Tout au long d'une carrière s'étendant sur quatre décennies, l'écriture incroyablement versatile de Moore s'est constamment maintenue à un haut niveau de qualité, dans le drame comme dans l'humour, traitant de thèmes difficiles comme la politique et le racisme, l'amour et la sexualité, la mort et la résurrection ou la guerre et l'environnementalisme.

Avec ingéniosité, Moore incorpore l'expérimentation formelle et les influences littéraires, les intrigues méticuleusement structurées, les récits compulsifs et les observations intellectuelles, à une morale indéfectible et un cœur qui bat. Ses personnages parlent d'une voix distincte et évocatrice.

Un des points forts de Moore est qu'il est un véritable collaborateur : il encourage ses collègues à atteindre de nouveaux sommets. Ses scripts taillés sur mesure, décrivant le moindre détail, s'appuient sur les talents du dessinateur au point que leur partenariat semble homogène.

Cet auteur tellement anglais a réinventé les comics américains, devenant une vedette, adulée comme l'étaient seulement les dessinateurs auparavant. Il a inauguré le roman graphique et ouvert la voie transatlantique à d'autres scénaristes britanniques comme Neil Gaiman, Grant Morrison et Warren Ellis.

Au faîte de sa popularité, submergé par l'attention des fans lors des festivals de BD et mal à l'aise avec sa célébrité, Moore s'est soudainement retiré du feu des projecteurs, tout en continuant à repousser les limites des comics, en sortant des sentiers battus, avec de nouvelles œuvres sophistiquées comme *From Hell*, *Filles Perdues*, *Promethea* et *La Ligue des gentlemen extraordinaires*.

Depuis longtemps, Moore a conquis et transcendé le médium de la bande dessinée, conservant un équilibre précaire pendant des années entre nécessité commerciale et prétentions littéraires. À présent, il s'est débarrassé des délais et des interférences éditoriales inhérentes au milieu de l'édition professionnelle.

Il a mis en scène des spectacles de magie multimédia, comprenant monologues, musique, danseurs, lumière et encens, publiant par la suite divers enregistrements sous formes de CD ou d'adaptations illustrées.

Certains prétendent que ses travaux les plus récents sont volontairement obscurs : le premier chapitre de son surprenant premier roman, *La Voix du feu* est entièrement rédigé en un langage néolithique de son invention. Tout comme sa suite, l'épais *Jérusalem*, et son magazine underground *Dodgem Logic*, le roman s'inspire beaucoup de sa ville natale.

Moore a vécu toute sa vie à Northampton, comme ses ancêtres dont on retrouve la trace dès le début du XVIIe siècle. Encerclée par une campagne pittoresque, cette ville du centre de l'Angleterre est plutôt quelconque, ses rues piétonnes ressemblant aux autres rues piétonnes. Mais Moore n'affiche nulle intention de déménager. Comme

Ci-dessus : Une photo d'Alan Moore prise par Bryan Talbot sur les flancs de Pendle Hill, lors de recherches de décors pour *Nightjar* au début des années 1980

il le dit, « une des raisons pour lesquelles je ne quitte pas Northampton, c'est que les gens ne m'y traitent pas comme une célébrité. Je suis juste le type aux cheveux longs ».

La ville et son histoire jouent un rôle de plus en plus important pour son inspiration. Il a développé une connexion émotionnelle avec les lieux et sa communauté la plus pauvre. Comme il aime le souligner, Northampton est juste dans la moyenne de l'Angleterre, géographiquement, culturellement, économiquement et politiquement. Il pense qu'en comprenant la culture de Northampton en profondeur, il peut comprendre n'importe quelle culture profondément. Il se sert de cette connexion géographique pour développer le concept de psychogéographie dans son œuvre.

Moore vit dans une modeste maison mitoyenne avec trois chambres, non loin du cœur de Northampton, remarquablement similaire à celle dans laquelle il a grandi. Mais, même de l'extérieur, elle ne ressemble pas tout à fait aux autres maisons de cette longue allée en brique, avec ses serpents entrelacés gravés dans la porte d'entrée et ses deux têtes de Pan qui sortent au-dessus des fenêtres.

À l'intérieur, le salon poussiéreux et mal éclairé ressemble à une librairie ésotérique en réfection. Les murs supportent des étagères remplies de livres occultes. Un tableau derrière le fauteuil de Moore est décoré de l'Arbre de Vie de la kabbale. Les plafonds sont peints en bleu nuit avec des étoiles dorées et les murs lambrissés sans étagère sont assortis de tout un attirail mystique : un jeu complet de baguettes de l'Aube Dorée, les tables énochiennes de John Dee et un splendide nu au pastel par Austin Osman Spare.

À travers une fumée délicatement parfumée, niché entre des livres signés de la main d'Aleister Crowley, de nombreux ouvrages de référence et autres « bibles plus âgées que l'Amérique », on trouve le crâne orné d'argent d'un moine bouddhiste tibétain. Adossé au mur sous une fenêtre qui donne sur l'arrière-cour, le bureau de Moore accueille un modeste ordinateur qui sert de « machine à écrire de luxe ».

Moore n'a pas d'accès à Internet, pas de courriel, pas de site Web officiel. Un télécopieur et un téléphone sont ses seuls liens avec le monde extérieur. Il reconnaît être « plutôt en décalage avec le XXI^{e} siècle ».

Comme dans toutes les cuisines de maisons de banlieue, une porte mène à la cave, qui a été recreusée afin d'accueillir ses rites magiques et servir d'espace de rangement.

Au premier étage, la lumière des étoiles brille au travers de trous creusés dans un faux plafond. Les murs sont décorés d'angelots dorés, vestiges d'une expérience d'altération de la perception à base de plantes ethnobotaniques. La salle de bains principale s'étend sur plusieurs niveaux avec une baignoire encastrée et un grand miroir circulaire de style art nouveau.

Il partage cette fusion entre une demeure de Northampton et un temple byzantin avec sa deuxième femme, et fréquente collaboratrice, Melinda Gebbie. Moore admet qu'il ne pourra jamais vendre sa maison. Comme l'a déclaré Eddie Campbell, « quiconque voudrait d'un palais Moorien n'accepterait pas de s'installer dans le quartier ouvrier de Northampton ».

Même si, de son propre aveu, il « quitte très rarement ce coin du salon », sa réputation d'ermite est exagérée. On le croise souvent en ville, voire plus loin lors d'un spectacle occasionnel ou d'une rare apparition personnelle.

Mais Moore n'aime guère voyager à l'étranger. Il n'a pas quitté le pays depuis le milieu des années 1980. La rumeur qui prétend qu'il est interdit de sol états-unien depuis qu'il a évoqué la CIA dans *Brought to Light* est infondée. Quoi qu'il en soit, il n'a plus de passeport.

Ci-dessus : Northampton, ville natale d'Alan Moore. Photos de Gavin Wallace.

En raison d'une vue déficiente, Moore n'a jamais appris à conduire et se déplace dans sa ville de Northampton à pied, en transports en commun ou en taxi. Il se considère « dangereux, même en tant que piéton. L'idée de me croiser à bord d'un bolide métallique a de quoi faire peur ».

Malgré son enracinement local, la réputation de Moore en tant qu'écrivain et esprit universel continue à croître. Bien que discrète, son influence sur la pop culture est omniprésente. On la retrouve dans bon nombre de bandes dessinées d'aujourd'hui, dans des séries télévisées comme *Lost* ou *Heroes*, ou dans des films comme *Incassable* ou *The Dark Knight*.

Ses livres se vendent par millions et la grande majorité de son œuvre est constamment réimprimée. Moore a remporté de nombreuses distinctions, monopolisant la première place des classements de scénaristes de comics, depuis son premier Eagle Award en 1982 jusqu'aux nombreux Kirby, Eisner, Harvey et autres récompenses moins fameuses. *Watchmen* fut le premier et le seul comic book à jamais gagner le prestigieux Hugo Award en 1988. Il fut également le seul roman graphique sélectionné en 2005 par *Time Magazine* dans sa liste des cent meilleurs romans de tous les temps.

Il a été le sujet d'innombrables articles de presse, de documentaires télévisés, de biographies et de livres érudits et même d'un long-métrage.

Moore a écrit le scénario d'un film, joué un petit rôle dans le téléfilm *The Cardinal and the Corpse* et doublé son personnage dans un épisode des *Simpson*. Sa maison a accueilli une date de la tournée de diffusion du film dans lequel deux anciens membres du groupe d'acid music KLF brûlent pour un million de livres de royalties.

De nombreux travaux de Moore ont été adaptés dans d'autres média. Ses œuvres *Brought to Light*, *Le Miroir de l'Amour* et *V pour Vendetta* ont été portées sur les planches, tandis que plusieurs autres sont devenues des films hollywoodiens à gros budgets, au désespoir de leur auteur. Plusieurs malencontreux incidents ont poussé Moore à exiger le retrait de son nom des crédits de toute adaptation filmique. Il a refusé de toucher les royalties issues de ces longs-métrages, au grand étonnement de tous, sauf de ceux qui le connaissaient bien.

Ci-dessus : Alan Moore par l'artiste Toppi.

Ci-contre : Gull persuade Netley d'écrire à la police une lettre « de l'enfer ».

En 2010, BBC Radio Six a demandé à Moore d'enregistrer un message qui serait retransmis dans l'espace, à destination d'une hypothétique forme de vie. Ses travaux les plus appréciés comme *V pour Vendetta* et *Watchmen* apparaissent souvent dans les cours universitaires de littérature. En mai 2010, l'université de Northampton a accueilli pendant deux jours une conférence académique intitulée *Magus : approche transdisciplinaire de l'œuvre d'Alan Moore*.

Moore est un héros mystérieux de la culture britannique, reconnu comme un maître conteur par l'ensemble de la communauté artistique. Il a approfondi notre connaissance de l'univers d'une manière irrésistiblement divertissante, tout en nous surprenant à chaque instant.

Voici son histoire, jusqu'à aujourd'hui.

Excellent! that furnishes us with the touch of bedlam we require. Do you possess materials for writing?
Over on the side there, sir, but...
Splendid!
Then you shall write whilst I dictate. We're going to write a letter, Netley.
A letter? 'Oo to?
oh, Mr. Lusk, perhaps, or his Whitechapel Vigilance Committee
I wonder, Netley... how would you begin a missive of this kind?
uh, well... I suppose I'd put "Dear Mr. Lusk", sir...
Oh, come, now. Are you not aware that one begins a letter with one's own address?
"From Hell", Netley. Write that down.
From Hell.

01

Les jeunes années : un génie embryonnaire

Ci-dessus : Le jeune Alan Moore, debout devant une caravane.

Ci-contre : Alan et Sylvia Moore en train de faire des courses à Great Yarmouth, Norfolk.

Le gamin des Boroughs

«Alan, pourquoi faut-il toujours que tu fasses l'intéressant ?»

Sylvia Moore

C'est le 18 novembre 1953 à St.-Edmund, une ancienne usine de briques réhabilitée en hôpital de Northampton, que Sylvia Moore a donné naissance à Alan Moore.

Alan a grandi au sein d'une modeste famille ouvrière. Son père, Ernest, travaillait à la brasserie locale où il « trimbalait des tonneaux de bière ». Par la suite, il creusa des tranchées pour le réseau électrique jusqu'à sa retraite. Quand ses enfants furent assez grands pour être confiés à leur grand-mère, Sylvia accepta un emploi subalterne dans une imprimerie locale.

Moore est né avec une vision de l'œil gauche quasi nulle et une prédisposition génétique à la surdité de l'oreille droite. Selon lui, ces handicaps s'équilibrent. Comme si ça ne suffisait pas, il arbore alors une vraie tignasse rousse. « Maman était morte de peur à l'idée que son enfant roux soit sans cesse chahuté et persécuté. Heureusement, j'ai bruni. »

Moore vit ses premières années dans le quartier des Boroughs, la zone la plus ancienne de l'une des plus vieilles villes d'Angleterre (et aussi des plus défavorisées). À l'origine, des fortifications et des douves encerclaient le château de Northampton avant leur destruction dans les années 1870 pour faire place à la nouvelle gare de chemin de fer. Les rues locales en portent le souvenir : Place des Douves, Rue de la Tour, Place du Fort… « C'est là que les familles rurales se sont installées quand elles sont venues travailler à la chaîne dans les usines de la révolution industrielle. »

La famille loue une maison à la municipalité, dans la St. Andrew's Road, en face de la gare, une de ces maisons alignées de la période victorienne. Quand Sylvia était enceinte, les parents d'Alan partageaient la petite maison à trois chambres avec sa grand-mère maternelle, Clara, son fils, Les, son épouse, Queenie, et leur bébé, Jim. Enfin, il y avait aussi l'autre fille de Clara, Hilda, son mari, Ted, et leurs enfants, John et Eileen. « Mon cousin Jim dormait dans le tiroir de la penderie, à l'étage. C'était sûrement très confortable. De mémoire, c'était une grande penderie. » Heureusement, le temps que le jeune Alan arrive de l'hôpital, la plupart des membres de la famille avaient déménagé, lui abandonnant la maison, ainsi qu'à ses parents et sa grand-mère.

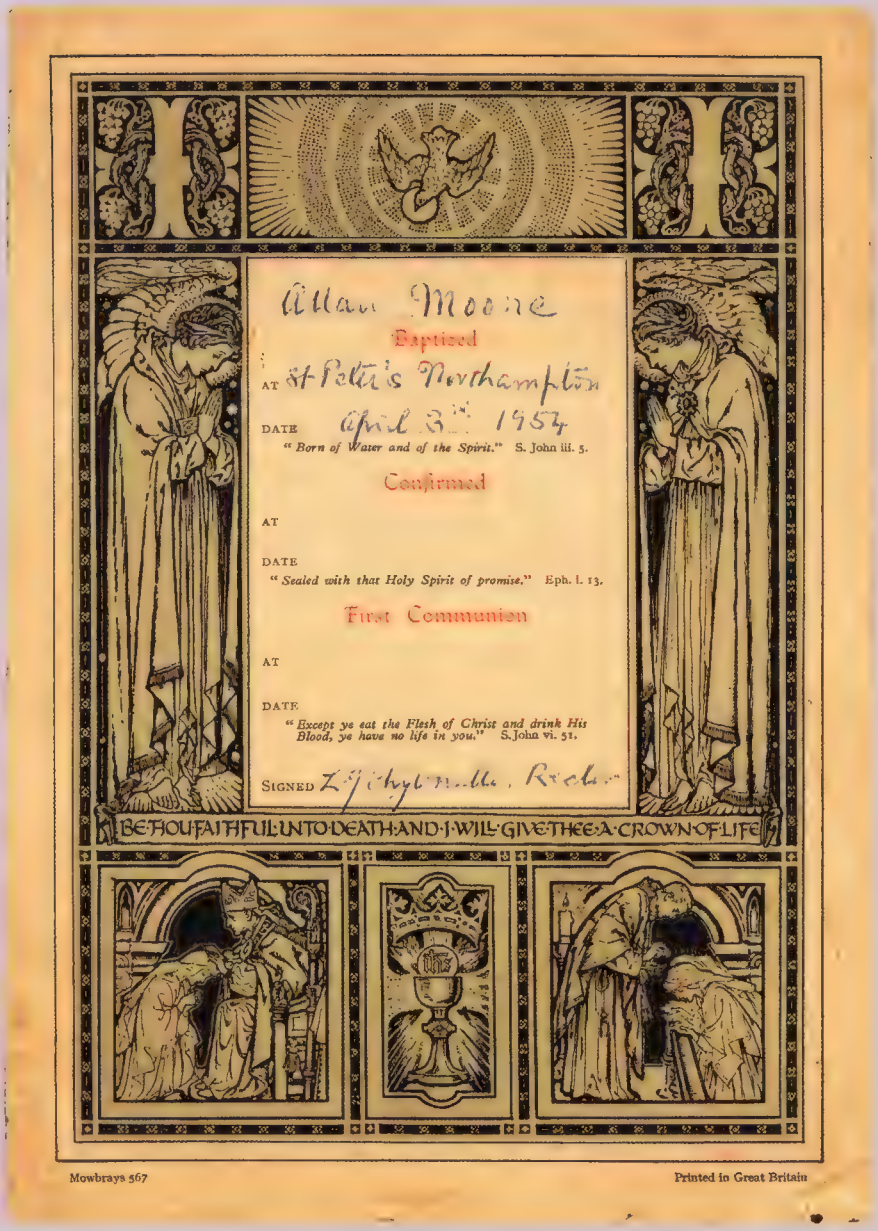
Le foyer est délabré et offre peu d'agréments. Il n'y a pas de toilettes à l'intérieur, juste une cabine sans chasse d'eau dans le jardin. Il n'y a pas non plus de salle de bains. La famille se lave dans des baquets remplis à la bouilloire. La maison, cependant, bénéficie du luxe moderne de l'éclairage électrique, contrairement au voisinage. Ainsi, la grand-mère paternelle d'Alan éclaire encore sa maison au gaz de ville.

Ci-contre :
À droite : « Putain ! Ils ont fait une faute à mon nom ! » Moore a été baptisé à l'église St.-Peter à l'âge de quatre mois. « La vie de ma famille tournait autour de cette église et du *Black Lion*, le pub voisin. Elle est citée dans le chapitre sur les Saints de novembre dans *La Voix du feu*. »

En haut, à gauche : le jeune Alan sur les genoux de son père Ernest lors d'une réception locale, vers 1956.

Au milieu, à gauche : Ernest et Sylvia Moore se sont mariés en 1952. Là, ils sont entourés des deux grands-mères d'Alan et « de la multitude d'oncles et de tantes qui a peuplé mon enfance… mes deux grands-mères étaient des femmes qui savaient se défendre. »

En bas, à gauche : « Une des plus anciennes photos de moi, avec maman et mon oncle Gord sur la terrasse du *Black Lion*, quand j'avais encore les cheveux roux. »



Malgré cette apparente pauvreté, le jeune Alan a une enfance heureuse. Il apprécie ce mode de vie et aime faire partie de la communauté, sans se douter que d'autres vivent différemment. « Je ne savais pas qu'il y avait des gens qui faisaient partie d'une classe moyenne et qu'ils étaient plus à l'aise que nous et mieux placés dans la société que ma famille ou nos voisins. Je croyais que tout le monde vivait comme nous, à part la Reine. »

Les parents d'Alan n'ont pas beaucoup d'ambition pour leur fils. Il n'y a guère de choix réaliste au train-train quotidien du travailleur. La classe ouvrière n'attend pas grand-chose de la vie en raison de son manque d'éducation. Les habitants des Boroughs sont en partie analphabètes mais pas les parents Moore. Ernest a même gagné une bourse grâce à son niveau en mathématiques mais il n'a pu poursuivre ses études, car sa famille ne pouvait acheter les uniformes et les livres, ni renoncer à son salaire potentiel.

Ernest et Sylvia sont pourtant déterminés à offrir à leurs enfants une bonne éducation. Avant même de commencer l'école à quatre ans, Alan connaît déjà l'alphabet, lit des phrases simples et compte jusqu'à dix. Ernest est un grand lecteur, de l'anthropologie à Harold Robbins. Sylvia, quant à elle, préfère tricoter devant la télévision. Mais ses deux parents sont très fiers des capacités de leur fils. Alan s'inscrit à la bibliothèque locale à l'âge de cinq ans et commence à dévorer toutes sortes de livres. Le premier qu'il se souvient avoir emprunté s'appelle, signe prémonitoire, *The Magic Island*. Moore lit ainsi plusieurs ouvrages par semaine, devenant fan de fantasy et développant un goût pour les légendes grecques et romaines, la mythologie scandinave, les contes de fées et la geste arthurienne.

Ce sont leurs grands-mères excentriques et religieuses qui veillent sur Alan et son petit frère Mike pendant que leurs parents sortent gagner le pain quotidien. Moore décrit son environnement comme « très neutre » plutôt que créatif. « On s'occupait de moi et j'avais tout ce dont un enfant avait besoin mais, en ce qui concerne ma vie intellectuelle, j'étais plutôt livré à moi-même. »

Moore aime s'amuser avec des amis dans les nombreux terrains vagues du quartier mais, comme il le racontera plus tard dans *The Birth Caul*, leurs jeux n'étaient pas si innocents. Il se souvient avoir été pendu à un arbre par les pieds ou bien avoir été enterré vivant dans un tunnel qu'on avait volontairement fait effondrer sur lui. « Ça s'est bel et bien produit. C'était un quartier difficile. »

Deux ans après la venue au monde d'Alan, Sylvia donne naissance à son unique frère, Mike. Les deux frères partagent le même sens de l'humour et ont beaucoup d'affection l'un pour l'autre. Ils jouent beaucoup tous les deux. « J'ai toujours été très proche de Mike. On dormait dans la même chambre et on discutait longtemps avant de s'endormir. On s'amusait tout le temps ensemble. On avait le même cercle d'amis. Quand j'étais dans une bande, il était dans la même. »

Cela dit, les deux frères n'ont que très peu d'intérêts en commun. « Mike n'était pas amateur de comics… il lisait ceux que je laissais traîner. On appréciait les mêmes séries télévisées de l'époque – on adorait tous deux *Le Prisonnier*, *Chapeau Melon et Bottes de Cuir*, *The Telegoons*, comme la majeure partie de nos amis. »

Avec l'âge, les centres d'intérêt d'Alan et Mike divergèrent d'autant plus. L'aîné se laissera pousser les cheveux, séduit par la contre-culture hippie. Mike se rasera le crâne et préférera le football. Cependant, Alan et Mike sont restés proches et continuent à se voir une fois par semaine. Mike a épousé Carol, il a deux enfants. « Son sens de l'humour est dévastateur. C'est une des personnes les plus drôles que je connais. »

Ci-contre : Moore et son jeune frère Mike. « On partageait la même chambre. Ça l'a marqué plus que moi. J'y ai veillé. »

En haut, à gauche : Les Moore devant la caravane de l'Oncle Chick à Cogenhoe, Northamptonshire. Tata Bet (assise), Mémé Minnie, Tonton Chick – « le contrebandier de la famille » – les cousins John et Steven, et Alan (en bas à droite).

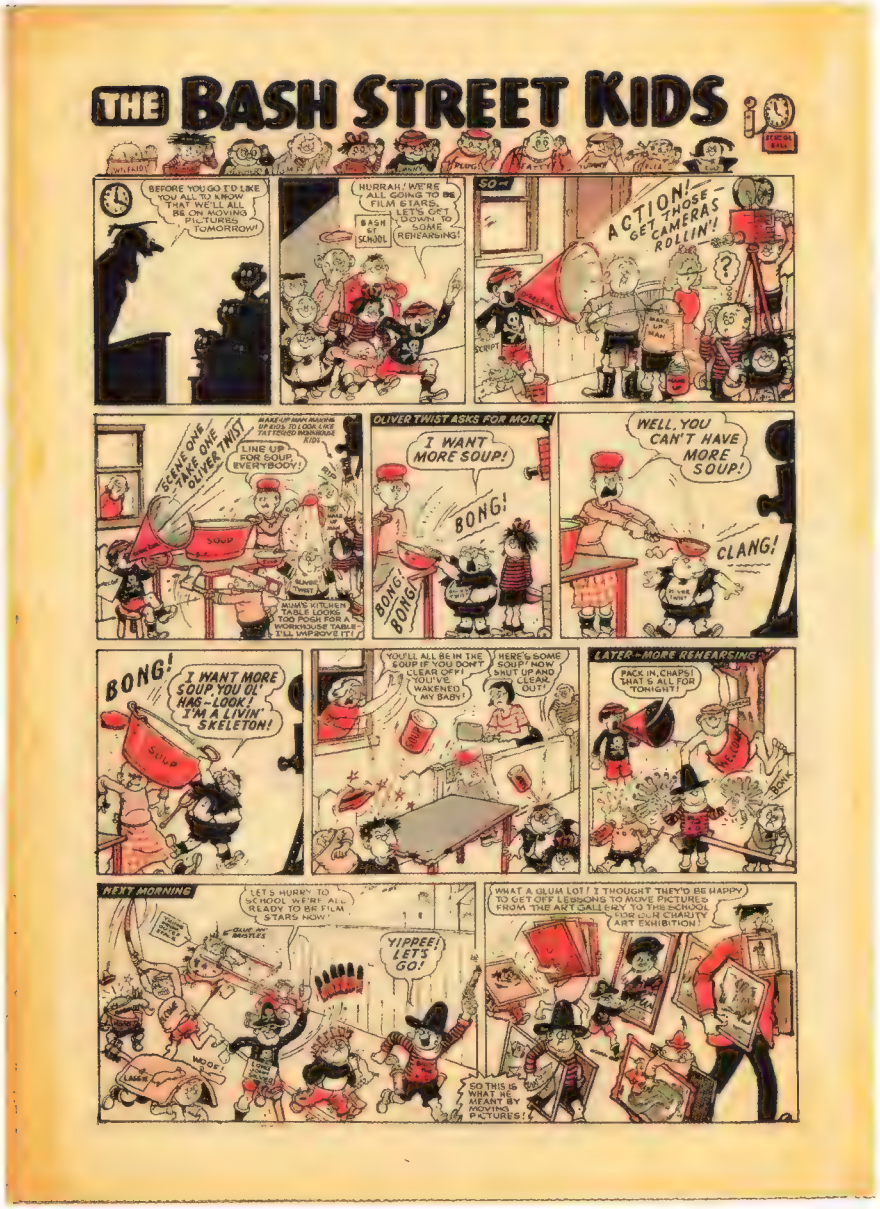
En haut, à droite : Le jeune Alan et son père sur le terrain de caravanes de Cogenhoe.

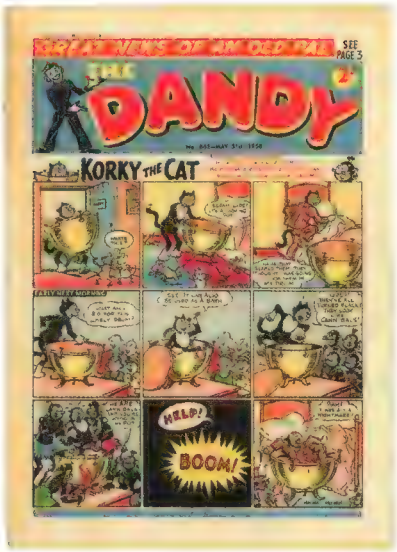
Ci-dessus : Le Jeune Moore devant chez lui dans St. Andrew's Road.

À droite : La famille prenait des vacances chaque été dans la station balnéaire populaire de Yarmouth. Alan est à gauche. Son père Ernest et son frère Mike sont à droite.

Merveilles en quadrichromie

« Quand j'étais gosse dans les années 1950, les comics étaient aussi inévitables que le rachitisme ou les poux. » **Alan Moore**





Comme la plupart des enfants de sa génération, Moore grandit en lisant les comics hebdomadaires publiés par l'éditeur écossais D.C. Thompson. « C'était une coutume de la classe ouvrière. On nous donnait à tous des comics comme *The Beano* ou *The Beezer*. Aujourd'hui, pour que les enfants restent tranquilles, on leur dissout du Valium dans un jus de fruit. À l'époque, nos parents attendaient *The Dandy*. »

Bon nombre de ces comics mettent en scène des enfants de cette classe ouvrière dans un environnement ouvrier : des cancres se faisant fesser par leurs parents ou leurs enseignants, un monde fictif très semblable à celui de Moore. Il est pourtant séduit par les dessins et les histoires des meilleurs auteurs de la période, dont le *Jonah* de Ken Reid, *Bash Street Kids* par Leo Baxendale ou *Jimmy and His Magic Patch* de Dudley Watkins. Moore reconnaît également un faible pour l'exotique *Purple Cloud*. « Et puis, il y a eu le Sapeur Noir, un étrange proto-super-vilain qui pilotait un tunnelier nommé le Ver de Terre. Dans mes souvenirs, son plan consistait à voler les Joyaux de la Couronne en creusant directement jusqu'à la Tour de Londres. »

Pour l'essentiel, les comics britanniques sont banals et sans saveur, « surtout dominés par les histoires de foot où un handicapé, courageux et opiniâtre, réussit le coup du chapeau qui lui permet d'emporter la FA Cup par la seule force de sa volonté ». Lorsque, à l'âge de six ans, dans un marché du centre de Northampton, Moore découvre les comics de super-héros américains en quadrichromie, c'est une révélation. « Sur l'étal principal du stand, il y avait plein de comics américains, retenus par de lourds presse-papiers. Ils ne ressemblaient pas aux comics britanniques. Tout d'abord, ils étaient entièrement en couleurs. Ensuite, il y avait ces personnages fascinants en couverture. »

En 1959, Moore se trouve aux débuts de l'Âge d'Argent des comics américains. Complètement mordu, il se rend chaque samedi au marché pour acheter sa dose de bandes dessinées importées, produites par l'éditeur américain DC Comics, avec des personnages tels que Flash, Batman et Superman. Les super-héros sont l'équivalent moderne des mythes qui avaient guidé les premières lectures de Moore : « Je m'intéressais déjà à la mythologie, aux contes de fées… avec des gens capables de voler, de devenir invisible ou de soulever des montagnes… Là, je n'avais plus à relire toujours la même légende encore et encore. Chaque mois, j'avais quelque chose de nouveau avec Flash ou Superman. »

Sans modèle parmi ses proches, ses professeurs ou l'Église, c'est bien Superman qui forge les principes moraux du jeune Moore. « Il n'était pas réel. Il était incorruptible. Il était la morale à l'état pur. On ne voyait pas Superman agir en douce, mentir ou tuer, ce que – bien sûr – la plupart des héros de la vraie vie ont tendance à faire. »

Ci-contre, à gauche : Un extrait des *Bash Street Kids* par l'incomparable Leo Baxendale dans *The Beano* du 21 juin 1958.

Ci-contre, à droite, de haut en bas : Un numéro de *The Dandy* du 31 mai 1958 ; un numéro de *The Topper* du 8 juillet 1961 ; un numéro de *The Beano* du 21 juin 1958.

Ci-dessus, et à droite : *Flash* n° 117, décembre 1960 ; Superman en quadrichromie © DC Comics. Tous droits réservés.

Un jour qu'il est malade et alité, sa mère propose à Moore de lui acheter un comic book pour lui remonter le moral. Le seul auquel il pense et qu'il n'a pas déjà acheté est un numéro de *Blackhawk*. Il ne se souvient pas du titre et il en décrit le contenu du mieux qu'il peut : un groupe de personnages en costumes bleus. « À ma grande déception initiale, elle m'a ramené *Fantastic Four* n° 3. Je l'ai lu. Et ça m'a captivé. Surtout les dessins. Une texture et un style que je n'avais jamais vus avant. »

Du jour au lendemain, Moore devient un fan acharné des *Quatre Fantastiques* et des autres comics Marvel – tout particulièrement ceux de Jack Kirby. « Avec Kirby, il y avait un degré d'attention porté aux détails et aux textures, une intensité dans le dessin qui donnait une autre dimension aux super-héros – à la BD elle-même – que ce à quoi nous étions habitués alors. Ça nous prenait aux tripes, ça semblait plus réel. »

Stan Lee et ses collaborateurs artistiques comme Kirby ou Steve Ditko transforment l'industrie américaine du comic book, aux histoires éculées et anémiques, grâce à leur approche plus sombre, leurs personnages torturés et leurs mélodrames de soap opera. « Marvel, c'était un peu comme la secte Moon de l'époque. S'ils t'attrapaient à un certain âge, tu devenais leur esclave à vie. »

Ces découvertes ouvrent l'esprit d'Alan et inspirent son imagination, bouleversant son enfance. En économisant soigneusement son argent de poche, Moore s'achète autant de comics américains qu'il peut se le permettre. À l'époque, la distribution des bandes dessinées américaines au Royaume-Uni est irrégulière. Les livres servent de bouche-trous aux sociétés d'import-export. « Parfois, on n'avait pas de comics. On ratait des épisodes. Certaines séries disparaissaient complètement sans aucune raison. J'achetais tout ce que je pouvais trouver. » Moore met en place un ordre de priorité pour ses achats : d'abord Marvel et DC, puis les ACG comme *Forbidden Worlds* ou *The Mighty Crusaders* d'Archie Comics et enfin – ce n'est pas anodin – la collection super-héroïque de Charlton avec *The Question*, *Blue Beetle* et le *Captain Atom* de Steve Ditko. Ce sont ces derniers personnages qui inspireront et serviront de base à son œuvre la plus fameuse, *Watchmen*. « Ils n'ont jamais dépassé Marvel ou DC mais durant cette période dorée, Charlton était dans le haut du panier. À la fin du mois, j'étais prêt à acheter *Casper, le Gentil Fantôme*, rien que pour alimenter mon addiction aux comics. »

Si Moore est captivé par les péripéties de ces personnages aux costumes bariolés, il n'a pas conscience qu'elles résultent d'un processus créatif. « Je voulais en dessiner et en écrire, même si à l'époque, l'idée que de vraies gens avaient pour métier de réaliser des bandes dessinées ne m'avait sans doute pas traversé l'esprit. »

Au début, les aventures de ces super-héros aux couleurs vives influencent ses aspirations de manière plus directe. « Quand j'avais sept ans, je crois, j'ai décidé de devenir un justicier costumé pour combattre le crime », raconte Moore au comique Stewart Lee, ajoutant : « Ma mère m'a cousu une tenue mais le reste n'a pas suivi. »

Ci-dessus : *Amazing Spider-Man* n° 3, juillet 1963.

Ci-contre : *Fantastic Four* n° 3, novembre 1961. Quatre personnages en costumes bleus qui ont « captivé » le jeune Alan Moore.

12¢
THE Fantastic Four
APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY
MC
3 MAR.
THE GREATEST COMIC MAGAZINE IN THE WORLD!!
IN THIS GREAT, COLLECTORS'-ITEM ISSUE, YOU WILL SEE, FOR THE FIRST TIME:
THE AMAZING
FANTASTI-CAR,
THE COLORFUL NEW
FANTASTIC FOUR
COSTUMES,
AND OTHER STARTLING SURPRISES!
4
ALSO, LEARN THE SECRET OF THE FANTASTIC FOUR'S SKYSCRAPER HIDE-OUT!!

De Spring Lane à Billing Road

« Je me prenais pour un mini-dieu. J'étais le plus malin de l'école. Le monde m'appartenait. » **Alan Moore**

À partir de quatre ans, Moore va à l'école primaire de Spring Lane, à quelques minutes de marche de son domicile de St. Andrew's Road. C'est un environnement protégé au sein duquel le jeune Alan se développera. Les enfants se connaissent tous et les instituteurs les appellent par leur prénom.

Dès l'école primaire, Moore fait preuve de créativité. « Ce que je préférais dans les cours, c'étaient les rédactions : rédiger des essais, inventer des histoires. J'ai toujours été un rêveur invétéré. Depuis tout petit, je créais des personnages et je racontais leurs histoires. » Moore écrivait de longs poèmes et les illustrait pour s'amuser, dont par exemple sa propre version du *Joueur de Flûte*. « Ils les accrochaient au mur de la classe pour que tout le monde puisse les regarder. »

« Je donnais aussi des spectacles. J'étais frimeur quand j'étais gosse. J'avais un petit frère qui était plus mignon que moi et c'était ma façon d'attirer l'attention de maman. À l'école, je montais des pièces de théâtre avec des marionnettes bricolées. Des trucs bizarres avec des pantins en carton devant un décor à la craie sur le tableau noir. »

Moore a même lancé sa propre ligne de BD qu'il a intitulé « Omega Comics ». « Je dessinais ça sur des blocs-notes avec des stylos à bille de couleur. Je tirais mon inspiration des Marvel Comics que je lisais à l'époque. J'avais un groupe, les Crimebusters, qui équivalaient à peu près aux Vengeurs. Ils étaient si bancals qu'ils ne leur ressemblaient pas tant que ça. J'avais des personnages comme Captain Ultra, Meteor Man, Ray Gunn… dont l'identité secrète était Raymond Gunn. »

À onze ans, Moore associe élan créatif et esprit d'entreprise. « J'avais dessiné des BD que je louais un penny à ceux qui voulaient les lire. Après, on envoyait l'argent à Save the Children ou à l'UNICEF. Trois shillings et quatre pence, si je me souviens bien. »

Il ajoute : « En fait, si je faisais tout ça, c'était surtout pour impressionner Janet Bentley, une déesse prépubère assise devant moi dans la classe. En pratique, j'ai seulement pu la convaincre qu'au lieu d'être un gros boutonneux sans intérêt, j'étais un gros boutonneux sans intérêt qui dessinait des types en collants qui se tapent dessus. »

Moore continuera à illustrer ses Omega Comics malgré tout, jusqu'à son entrée au collège, « avant de comprendre que ça me donnait l'air ringard. À la puberté, j'ai envoyé balader tout ça ».

Ci-dessus : Moore à l'age de douze ans dans son premier costume dans le jardin de sa maison de St. Andrew's Road. « Ce n'était pas vraiment un costume, juste une veste et un pantalon, mais sur une photo en noir et blanc, ça ressemble à un vrai. »

Alan se hisse en tête de classe à dix ans, récoltant les meilleures notes à l'école. « Un bon nombre de personnes du quartier accusaient un certain retard intellectuel. Bien sûr, je ne m'en rendais pas compte et j'étais persuadé d'être un authentique génie. Je ne me rendais pas compte qu'en fait, j'étais juste le plus malin d'une bande de simplets. »

Lors de ses derniers jours à l'école primaire de Spring Lane, Moore passe l'examen obligatoire « 11+ », une épreuve controversée qui coupait toute la population scolaire du pays en deux entre l'âge de onze et douze ans. Les quelques élus qui la réussissaient poursuivaient leurs études dans un collège général. « À l'époque, si vous ratiez le 11+, on vous orientait vers des études secondaires de base, pour apprendre des rudiments de maths et d'anglais, faire du sport et de la menuiserie. Cet enseignement secondaire-là servait à dresser de bons ouvriers pour le travail à la chaîne. »

À la grande joie de ses parents, Moore passe le 11+ et gagne ainsi le droit de s'inscrire à la « grammar school » de Northampton. Le choc des cultures sera terrible pour l'élève vedette de Spring Lane.

Le collège est alors géré selon des règles très strictes dictées par un directeur qui a autrefois été à la tête d'un institut privé très élitiste. Contrairement à l'école mixte de Spring Lane, la grammar school est réservée aux garçons. Moore a bien du mal à se faire à son atmosphère chargée en testostérone. Les élèves doivent porter uniformes, insignes et casquettes. Les professeurs sont encouragés à arborer une toge noire et un mortier.

« J'avais quitté l'école primaire de mon quartier populaire natal pour entrer à la grammar school. J'étais encore naïf et ce fut la première fois que j'eus conscience de l'existence d'une classe moyenne. »

Moore est un des rares élèves de l'école originaire de la classe ouvrière. Bon nombre de ses camarades ont suivi des cours préparatoires de latin ou d'algèbre, deux matières qui laissent Moore perplexe. « Élève vedette de mon école primaire, premier de la classe chaque année, je me suis retrouvé dix-neuvième. Un sacré coup dur pour mon *ego* démesuré. Je crois que je ne m'en suis jamais remis. Au trimestre suivant, j'étais vingt-cinquième de la classe et pendant les deux années qui suivirent, je suis resté avant-dernier. »

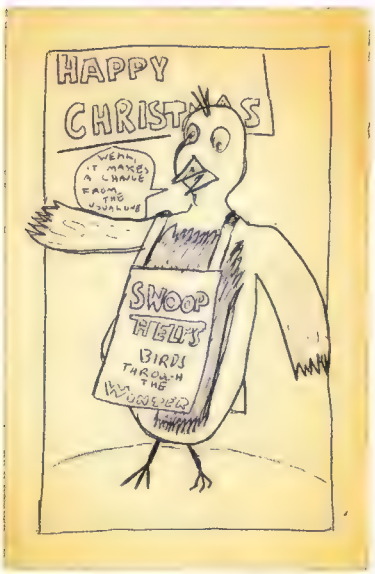
Moore comprend qu'il n'obtiendra aucun succès dans ces études-là. Il n'en a d'ailleurs plus envie. « Le collège ne me plaisait pas, je n'aimais pas l'atmosphère, tout le monde s'appelait par son nom de famille, on avait tous le même uniforme… c'était comme d'être dans les Jeunesses hitlériennes. »

Vers l'âge de douze ans, Moore prend conscience qu'il y a des scénaristes et des dessinateurs qui fabriquent les comics américains qui lui plaisent tant. « Je me suis enfin rendu compte que ces aventures ne s'illustraient pas toutes seules. Je suis devenu très calé sur le style des différents dessinateurs. Je faisais la différence entre une bonne et une mauvaise histoire. »

Les habitudes de lecture de Moore deviennent de plus en plus sophistiquées. Il découvre *The Spirit* de Will Eisner et le magazine *Mad* d'Harvey Kurtzman grâce à diverses rééditions.

« Ça a été un sacré choc. Pour la première fois, je prenais conscience de la prodigieuse ingéniosité qu'on pouvait investir dans une bande dessinée, pourvu que l'auteur ait du talent. Des gens comme Kurtzman ou Eisner racontaient des histoires qui ne pouvaient être narrées que sous la forme d'une BD. Ils les racontaient avec un tel style et une telle puissance que j'ai commencé à saisir de quoi les comics étaient capables. »

Ci-dessous : La preuve des talents artistiques du jeune Moore avec ces cartes de vœux confectionnées pour ses parents.



MARBLES! YOU'VE LOST YOUR MARBLES! ENOUGH OF YOUR DIRTY FIGHTING! LET'S HAVE THIS OUT THE CLEAN AMERICAN WAY! FISTICUFFS! AND NO HITTING BELOW THE BELT!
CMON
PUDDEM UP
CMON
LES FIGHT
MFF!
HMF!
MFF MFF!
CMON
CMON
HAVE ATYA
BOUND
BOUND
DUCK! WEAVE! PARRY! THRUST! HAH! GOOD TRY, OLD FELLOW!
KRUMF
FRAGILE
CURB YOUR DO
NOW AN IMMELMAN TURN AND A LUF-BERRY CIRCLE...
...OOHOO, MARBLES! OVER HERE!
ZIP
KA-PWEENG-G-G
GOOD TRY, OLD MAN!
BOOM
ZIP
...NOW A WALTZ ...A MOMBO AND A HULA...
...OOHOO, MARBLES!
GOOD SHOT, OLD CHAP!
BA-ROOMPF!
THINK
CAPTAIN MARBLES HAS BEEN DESTROYED BY THE ONLY FORCE AS STRONG AS HE... HE!
HEE HEE HEE! WHEN HE SAID HE WAS KNOCKING HIMSELF OUT, HE DIDN'T KNOW THE HALF OF IT!
SUPERDUPER-MAN WINS AGAIN! KAPWEENG!
PRE SHRUNK
7

Ci-dessus : *Oz* n° 37, septembre 1971.

À droite : Couverture de *Junkwaffel* n° 1 par Vaughn Bodé, 1971.

Ci-contre : « J'allais à Yarmouth, une station balnéaire, avec mes parents chaque année. Les petites librairies en bord de mer vendaient des comics et des livres qui venaient d'un circuit de distribution différent. On y trouvait des titres qu'on n'avait pas chez nous. J'ai pris un numéro annuel de *Young Marvelman*. Un recueil Ballantine des magazines *Mad* d'Harvey Kurtzman. Celui avec Superduperman. » Initialement publiée dans *Mad* n° 4, la parodie d'Harvey Kurtzman et Wally Wood se moquait de Superman et du Captain Marvel de DC/Fawcett.

© DC Comics. Tous droits réservés.

Des publications comme *Graphic Story Magazine* de Bill Spicer ou *Oz*, le journal de la contre-culture, et la scène des comics underground, avec des auteurs comme Robert Crumb ou Vaughn Bodé, l'inspirent encore davantage. « Je crois que je prenais conscience, même à l'époque, que l'écriture des comics, à un certain point, n'était pas aussi bonne que l'écriture de quelques livres sur lesquels j'étais tombé. Je ne voyais pas pourquoi les valeurs littéraires ne pourraient pas être transplantées à la BD. »

Son goût pour les livres en prose s'accentue aussi au collège. Moore se prend d'affection pour la science-fiction et l'épouvante. « J'ai lu *Dracula* à un très jeune âge et j'ai essayé de finir *Frankenstein* mais il n'avait pas le même parfum de roman de gare. *L'Homme invisible* et *La Machine à explorer le temps* d'H.G. Wells m'ont époustouflé. J'ai lu H.P. Lovecraft, Ray Bradbury, la liste standard des écrivains de science-fiction, de fantasy et d'horreur, c'était mon régime de base jusqu'à quatorze ou quinze ans. »

En 1967, Moore découvre le cercle naissant des amateurs de comics britanniques grâce à un numéro de l'hebdomadaire *Fantastic* de l'éditeur Odhams Press sur son label Power Comics qui réimprimait de vieux épisodes Marvel. Le tout premier festival de comics du pays est organisé par un jeune employé de Power Comics, Steve Moore.

Steve travaille pour Odhams depuis la fin de ses études et il s'y est fait une place d'assistant éditorial. Lui et son ami Phil Clarke ont entendu parler des festivals américains et souhaitent renouveler l'expérience au Royaume-Uni. Steve se sert de son poste pour promouvoir l'événement dans les pages de *Fantastic*, qu'Alan achète chaque semaine pour le strip de Luis Bermejo, *Johnny Future*.

Alan écrit à son homonyme Steve pour en savoir plus. Ils commencent une correspondance régulière, formant un lien qui se révélera capital pour la carrière d'Alan. C'est un Moore relativement sobre, rasé de frais et propre sur lui, qui se rend au deuxième festival BD de Grande-Bretagne en 1969, à l'hôtel Waverley de Londres. Là, il rencontre Steve en personne, avec qui il va forger une longue amitié.

De plus en plus impliqué dans la communauté émergente des fans de comics, Moore se met à acheter des fanzines et à rencontrer certaines vedettes montantes du milieu comme les dessinateurs Jim Baikie, Steve Parkhouse et un Barry Smith qui n'a pas encore illustré Conan. Il lit des fanzines comme *Eureka* par Dez Skinn, *Heroes Unlimited* de Tony Roche et aussi *Aspect*, de Steve Moore. Il rédige un essai très documenté sur *The Shadow*, qu'il soumet au fanzine *Seminar* de Trev Goring. Pour *Shadow*, le fanzine d'horreur de Dave Sutton, il fournit quelques illustrations « imitant mal le style d'Aubrey Beardsley ». Le jeune David Lloyd fait ses débuts dans ce même magazine.

Moore écrit aussi « L'Hypothèse du Lézard », une nouvelle pour *Weird Window*, l'anthologie amateur de Sutton. « C'était une histoire à dormir debout qui se passait à la toute fin de la vie sur Terre, quand tout est noir, tout le temps, et qu'il pleut tous les jours. Je venais juste de lire l'excellent cycle de *Gormenghast* de Mervyn Peake. Tous les personnages portaient des noms comme "Elly Poumons-Noirs" ou "Toziah Tripes-de-Feu". »

Derek « Bram » Stokes, propriétaire de la librairie BD et SF *Dark They Were and Golden-Eyed* (« Ils avaient la peau brune et les yeux dorés », hommage à Ray Bradbury, NdT), trouve une illustration noir et blanc de Moore à son goût et lui demande s'il peut l'utiliser pour une publicité. « Il y avait un journal qui s'appelait *Cyclops* et qui n'a pas fait long feu mais qui publiait le seul comic strip jamais écrit par William Burroughs, *The Unspeakable Mister Hart*. À côté de la bande, on pouvait voir une publicité pour la librairie BD *Dark They Were and Golden Eyed*, que j'avais très mal dessinée à quinze ans. »

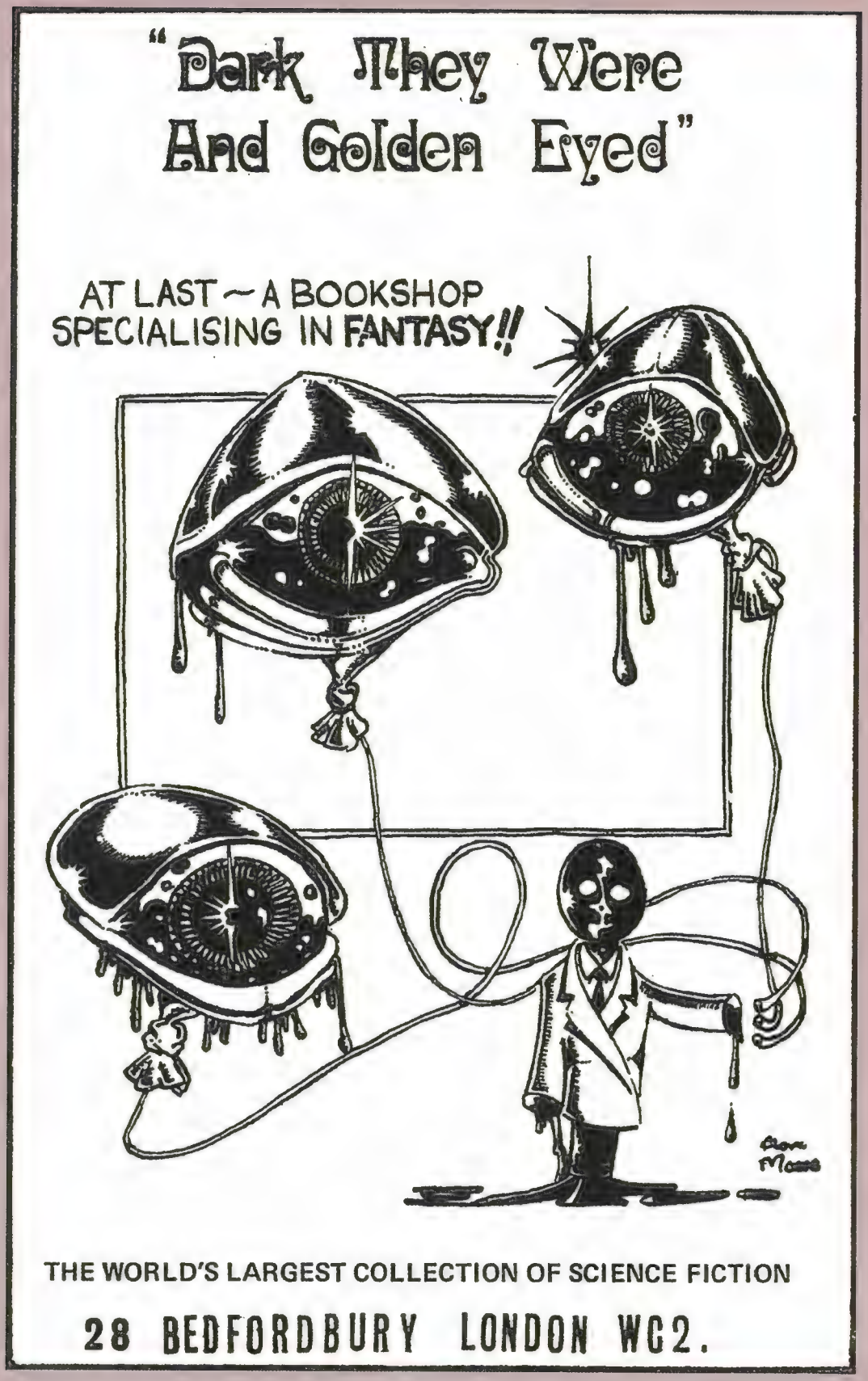
Le programme du collège se révèle intéressant pour Moore, les cours d'anglais exigeant la lecture d'œuvres de Shakespeare, Chaucer et Blake. « Je leur dois les Blake et les Shakespeare mais ce n'est ni de l'école ni de chez moi que je tire les bases de ma culture littéraire. Il y avait des livres dont je lisais des critiques ou que des amis me recommandaient. D'autres que je découvrais tout seul. »

Au-delà de la science-fiction et de la fantasy, un horizon littéraire plus large s'ouvrit à Moore. Il apprécie notamment les auteurs de la Beat Generation comme Burroughs, Kerouac et Ginsberg. « La prose de Kerouac était engageante et joyeuse, tandis que celle de Burroughs était aliénante et effrayante. Burroughs me fascinait. Ma première lecture du *Howl* d'Allen Ginsberg fut une révélation. Soudain, je distinguais une manière d'utiliser le langage dont je n'aurais même pas rêvé auparavant. Ça a probablement influé le cours de mes lectures pour les vingt années à venir. »

En haut : *Fantastic* n° 34, 7 octobre 1967.

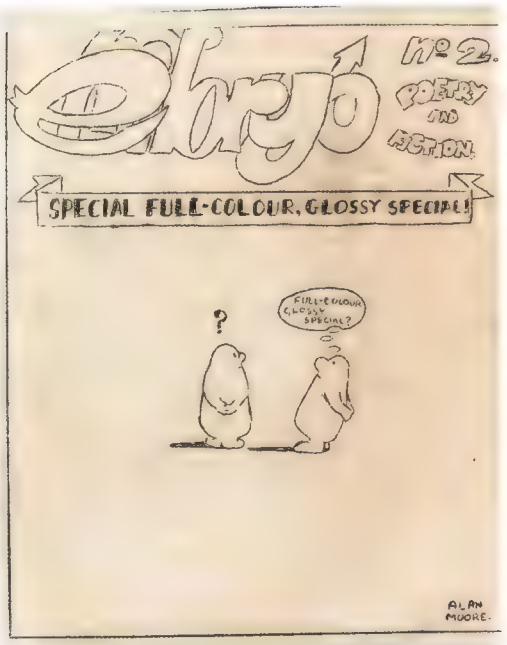
Ci-dessus : Un exemple des vieilles illustrations de Moore, tiré du fanzine *Weird Window*.

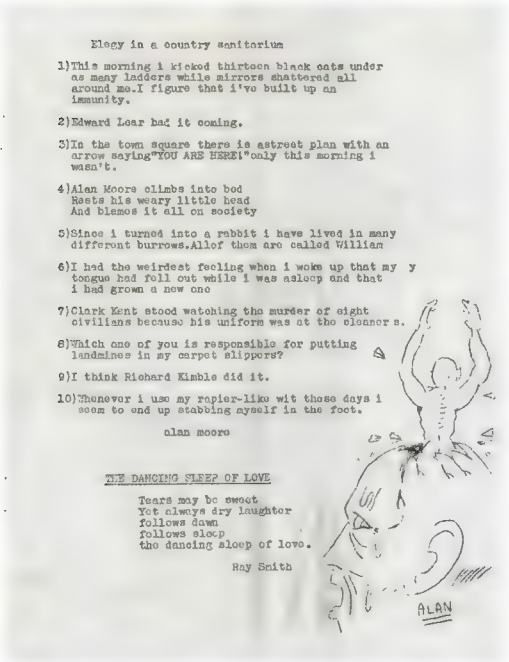
Ci-contre : Sa toute première œuvre publiée parut dans un magazine de contre-culture intitulé *Cyclops* en 1969. C'était l'illustration d'une publicité pour la librairie de science-fiction londonienne *Dark They Were and Golden Eyed*.


"Dark They Were And Golden Eyed"
AT LAST ~ A BOOKSHOP SPECIALISING IN FANTASY!!
THE WORLD'S LARGEST COLLECTION OF SCIENCE FICTION
28 BEDFORDBURY LONDON WC2.

Arts appliqués

« Je me suis dit : je vais lancer un magazine de poésie. Je serai un poète, je serai une rock star. Je me laissais surtout porter par mon optimisme d'adolescent. » **Alan Moore**





Elegy in a country sanitorium

1)This morning i kicked thirteen black cats under as many ladders while mirrors shattered all around me.I figure that i've built up an immunity.

2)Edward Lear had it coming.

3)In the town square there is astreet plan with an arrow saying"YOU ARE HERE!"only this morning i wasn't.

4)Alan Moore climbs into bed
Rests his weary little head
And blames it all on society

5)Since i turned into a rabbit i have lived in many different burrows.Allof them are called William

6)I had the weirdest feeling when i woke up that my y tongue had fell out while i was asleep and that i had grown a new one

7)Clark Kent stood watching the murder of eight civilians because his uniform was at the cleaner s.

8)Which one of you is responsible for putting landmines in my carpet slippers?

9)I think Richard Kimble did it.

10)Whenever i use my rapier-like wit these days i seem to end up stabbing myself in the foot.

alan moore

THE DANCING SLEEP OF LOVE

Tears may be sweet
Yet always dry laughter
follows dawn
follows sleep
the dancing sleep of love.

Ray Smith

ALAN

En haut : La couverture de Moore pour *Embryo* n° 2, le fanzine du Laboratoire d'Arts de Northampton.

Ci-dessus : Page intérieure typique tirée d'*Embryo* n° 2, présentant un poème et une illustration « électro stencil » de Moore.

Ci-contre : La couverture d'*Embryo* n° 5 montre les progrès de Moore en tant que dessinateur.

Les mauvais résultats de Moore à la grammar school le poussent à s'accomplir ailleurs : « Il devint évident pour moi que je n'allais pas réussir ce qu'on me proposait. Alors, autant inventer quelque chose d'autre. »

« Je crois que ça arrive à beaucoup d'entre nous. À l'adolescence, on comprend que notre vraie personnalité, celle qui s'est formée toute seule et qui nous a permis de traverser tranquillement nos onze ou douze premières années, ne nous permettra pas d'impressionner les filles. Déjà, on ne parle pas souvent de BD avec les filles. Et il faut s'habiller mieux. »

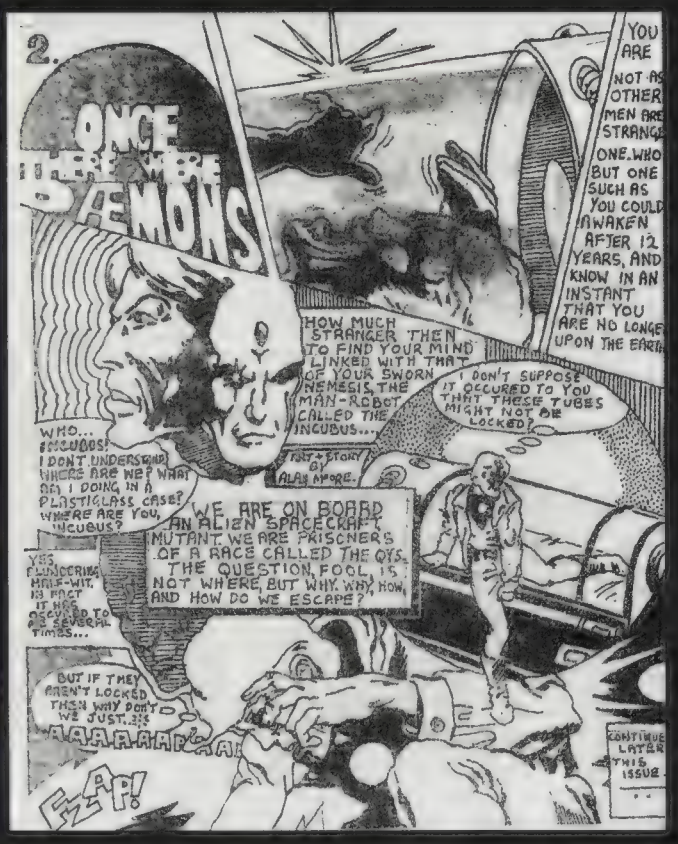
Adolescent, Moore écrit encore de la poésie. « Surtout des textes angoissés et démonstratifs sur la tragédie de la guerre nucléaire mais qui traitaient en vérité de ma tragédie de n'avoir pas de petite amie. » Moore partage cet intérêt avec les filles de l'école religieuse du coin. Se servant de ce prétexte pour traîner avec elles, il leur propose de fabriquer ensemble un fanzine. D'autres élèves de la grammar school fournirent également des textes d'une qualité variable. « On appela notre magazine *Embryo*. C'est dire à quel point il était prétentieux et sentimentaliste. Il contenait beaucoup de mauvais poèmes. Quelques-uns étaient prometteurs. Aucun des miens ne l'était à l'époque mais des gens intéressants écrivaient dedans. » À seize ans, Moore édita et imprima sommairement au stencil le premier numéro d'*Embryo*.

Ce fanzine donne également à Moore sa première expérience de la controverse. Dans le premier numéro, un poème de son camarade d'école Ian Fleming contient le mot « motherfuckers » dont l'usage est alors peu répandu en Grande-Bretagne. Outragé, le directeur du collège exige des excuses imprimées. À la place, dans l'édito du numéro suivant, Moore accuse réception de la plainte en répétant le même mot, signe précoce de son attitude envers l'autorité. Le collège bannit le magazine mais cette notoriété assure de meilleures ventes et un marché pour les numéros à paraître.

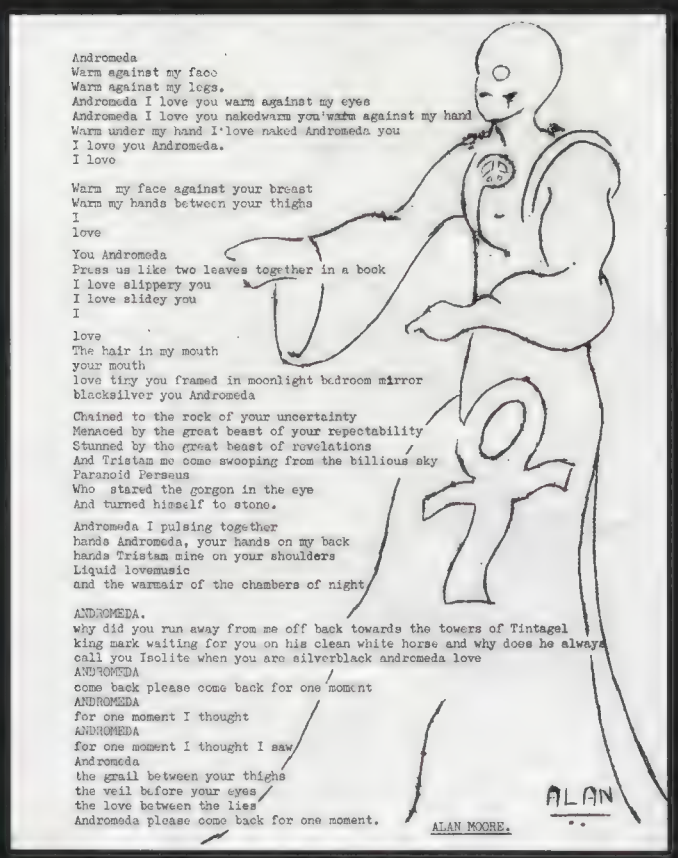
S'il a le même âge, Fleming est « beaucoup plus branché » que Moore et c'est l'ami d'un groupe qui se fait appeler le Laboratoire d'Arts de Northampton. Phénomène typique de l'Angleterre des années 1960, le mouvement « Arts Lab » sert de plate-forme expérimentale à la contre-culture hippie dans l'art et la créativité. De nombreuses grandes villes ont le leur. Des groupes plus ou moins organisés en réseau, constitués par les communautés artistiques locales mettent en place des espaces partagés pour des ateliers, des répétitions ou des lieux de

BIBO
BIRTHDAY ISSUE...
7 pence....
ALAN MOORE, 18.11.71

THE WORLD IS WICK, A PLANET CLOSE TO THE STAR-SUN ALGOL. I AM. I AM KNOWN AS KKLQ. THE WARLOCK OF WICK. I AM. I AM A BLIND WARP-WIZARD. I CANNOT SEE. I THINK IT IS NIGHT. I AM HUNTED. I AM AFRAID...
ART + STORY: ALAN
ONCE THERE WERE DAEMONS.
THEY ARE CLOSE AFTER ME. I AM BLIND. WHO ARE THEY? I SENSE A NAME.... QYS... THIS DOES NOT MAKE LOGIC. IT IS A NOT-WORD. I AM BLIND. I FLEE.
THEY ARE NEAR. I AM AFRAID....
ATTENTION, DAEMON! I AM ANDROID VEGA-NULL EPSILON
YOU ARE A CAPTIVE OF THE QYS... AAA.
THEY HAVE CAPTURED ME. THE NOT-ALIVE HAVE CAPTURED ME....


2.
ONCE THERE WERE DAEMONS
YOU ARE NOT AS OTHER MEN ARE STRANGE ONE. WHO BUT ONE SUCH AS YOU COULD AWAKEN AFTER 12 YEARS, AND KNOW IN AN INSTANT THAT YOU ARE NO LONGER UPON THE EARTH
HOW MUCH STRANGER THEN TO FIND YOUR MIND LINKED WITH THAT OF YOUR SWORN NEMESIS, THE MAN-ROBOT CALLED THE INCUBUS...
I DON'T SUPPOSE IT OCCURED TO YOU THAT THESE TUBES MIGHT NOT BE LOCKED?
WHO... INCUBUS? I DON'T UNDERSTAND. WHERE AM WE? WHAT AM I DOING IN A PLASTIGLASS CASE? WHERE ARE YOU, INCUBUS?
TEXT + STORY OF ALAN MOORE.
WE ARE ON BOARD AN ALIEN SPACECRAFT MUTANT. WE ARE PRISONERS OF A RACE CALLED THE QYS. THE QUESTION, FOOL, IS NOT WHERE, BUT WHY. WHY, HOW, AND HOW DO WE ESCAPE?
YES, FLUNDERING HALF-WIT. IS FACT IT HAS OCCURED TO ME SEVERAL TIMES...
BUT IF THEY AREN'T LOCKED THEN WHY DON'T WE JUST...!?
AAARRAAR'AA
FZZP!
CONTINUE LATER THIS ISSUE

FUZ ROVEL
northampton arts lab magazine
issue no. 3
price 5p
?x!??x


Andromeda
Warm against my face
Warm against my legs.
Andromeda I love you warm against my eyes
Andromeda I love you nakedwarm you'warm against my hand
Warm under my hand I'love naked Andromeda you
I love you Andromeda.
I love

Warm my face against your breast
Warm my hands between your thighs
I
love

You Andromeda
Press us like two leaves together in a book
I love slippery you
I love slidey you
I

love
The hair in my mouth
your mouth
love tiny you framed in moonlight bedroom mirror
blacksilver you Andromeda

Chained to the rock of your uncertainty
Menaced by the great beast of your repectability
Stunned by the great beast of revelations
And Tristam me come swooping from the billious sky
Paranoid Perseus
Who stared the gorgon in the eye
And turned himself to stone.

Andromeda I pulsing together
hands Andromeda, your hands on my back
hands Tristam mine on your shoulders
Liquid lovemusic
and the warmair of the chambers of night

ANDROMEDA.
why did you run away from me off back towards the towers of Tintagel
king mark waiting for you on his clean white horse and why does he always
call you Isolite when you are silverblack andromeda love
ANDROMEDA
come back please come back for one moment
ANDROMEDA
for one moment I thought
ANDROMEDA
for one moment I thought I saw
Andromeda
the grail between your thighs
the veil before your eyes
the love between the lies
Andromeda please come back for one moment.
ALAN MOORE.
ALAN

réunion. David Bowie et Steve Harley sont tous les deux issus du Laboratoire d'Arts de Beckenham. Le plus grand de ces labos et celui qui durera le plus longtemps est celui de Birmingham qui incube le metteur en scène Mike Figgis, la chanteuse Ruby Turner et un tas de dessinateurs dont Steve Bell et Hunt Emerson.

Moore et ses collaborateurs sont invités à assister à l'une des rencontres hebdomadaires du groupe de Northampton. Une fois dissipée la méfiance initiale, l'équipe d'*Embryo* fusionne avec le Laboratoire d'Arts.

Au cours des mois suivants, Moore supervise et contribue à cinq numéros d'*Embryo* et trois numéros de *ø*, le magazine du laboratoire, fournissant des illustrations, de la fiction, des articles et même des bandes dessinées. Même si ces publications sont photocopiées et agrafées à la main, il acquiert une solide expérience en éditant tout un magazine.

La nature spontanée du groupe encourage ses membres à s'essayer à diverses disciplines. Moore a envie de tâter des autres activités du Laboratoire d'Arts : écrire des chansons, des pièces, des spectacles et « étudier les effets de certains produits chimiques cauchemardesques sur le système nerveux ». Des lectures de poèmes sont régulièrement mises en scène et Moore apprend à adapter ses textes pour les représentations. Il prend conscience de la manière dont certains rythmes peuvent générer différents effets et capter l'attention du public. « Parfois, si le texte est assez rythmé, peu importe ce qu'on raconte ou ce que ça signifie, c'est le rythme qui soutient l'ensemble. »

Moore comprend que cela ne s'applique pas qu'aux textes mis en voix et il commence à structurer sa prose pour y appliquer les techniques rythmiques de ses performances. Le rythme du langage transparaît toujours dans son écriture d'aujourd'hui.

Après son expulsion de la grammar school, le Laboratoire d'Arts joue un rôle capital dans la vie de Moore, lui donnant un sens et un objectif. Ses mises en scène deviennent plus ambitieuses, Moore incorporant à sa poésie un accompagnement musical et des éléments visuels ou des jeux de lumière. Il fait des expériences avec d'autres esprits créatifs, collaborant sur des œuvres multimédia plus ambitieuses avec des peintres et des illustrateurs. « C'est au Laboratoire d'Arts que j'ai commencé à écrire des chansons et à travailler avec des musiciens. Ça vous donne un sens de la dynamique des mots qu'on n'obtient pas ailleurs. C'est là que j'ai écrit mes premiers sketchs courts et mes premières pièces qui, j'insiste, furent très utiles. Ça vous enseigne la dynamique des scènes, la mise en place, la résolution, tout ça. »

L'un des collaborateurs préférés de Moore est un gentleman du nom de Rich Ashby. Bien que ce dernier n'ait aucunement l'envie de devenir illustrateur lui-même, il aime bien expérimenter avec l'éclairage, les diaporamas et l'électronique. Il a construit un synthétiseur rudimentaire dans une boîte à chaussure. Moore est impressionné par l'attitude d'Ashby et sa façon de voir les choses : « Son véritable talent, c'était de pouvoir se projeter sur n'importe quoi, grâce à son ingéniosité. Il traitait l'art de façon très mécanique, pas comme quelque chose de glorieux ou de spirituel, provenant d'une dimension cachée… j'admirais son approche de l'art. J'ai gardé cette influence autant que celle de gens comme William Burroughs, Brian Eno ou Thomas Pynchon. »

« Le Laboratoire d'Arts joua un grand rôle dans mon développement. Il m'a encouragé à tenter beaucoup d'expériences. Il m'a donné une attitude vis-à-vis de l'art qui m'accompagnera pour le restant de mes jours. J'y ai appris bien davantage qu'à l'école. »

Ci-contre :
En haut à gauche et à droite : *Once There Were Daemons*, une BD de quatre pages écrite et dessinée par Moore dans *Embryo* n° 5.

En bas à gauche : La couverture de *Rovel* n° 3, également titré Fitz Rovel. Design par Brian Ratcliffe.

En bas à droite : Une autre page des premiers poèmes de Moore, extraite d'*Embryo*.

Tu te branches et tu laisses aller

« Des jours heureux… traversés en pleine déprime. » **Alan Moore**

Comme bien des adolescents, Moore se met à porter les cheveux longs, à traîner le soir, à aller aux fêtes et à sortir avec des filles. « J'étais un sociopathe bien élevé et poli. Je ne crois pas qu'on aurait pu me traiter de délinquant. Je n'avais jamais eu de problème à l'école avant de me faire expulser. Je ne buvais pas trop, je ne faisais pas de mal. J'ai picolé et dégueulé autant que la plupart des garçons adolescents, rien que de très banal. »

Au collège, ses mauvais résultats persistent et Moore décide que s'il ne peut pas gagner, il n'a pas l'intention de jouer. « Je suis devenu antisocial et j'ai commencé à fréquenter de mauvais gars – ou plutôt, j'étais le mauvais gars fréquenté par les autres. »

Moore se met à sécher les cours pour tourner à moto avec ses amis autour du splendide parc de l'hôpital psychiatrique adjacent au collège. « Mon meilleur pote du collège s'appelait Jon Green. C'était un beau gosse à moto, la coqueluche des filles. Et moi, j'étais son gros copain. Il avait une 650 cc Triumph avec side-car. »

« Quand on avait sport, et personne n'avait envie d'y aller, on faisait vrombir la moto du portail du collège jusqu'à celui de l'hôpital St.-Andrew, à côté. Et on y passait tout l'après-midi. On allait à la piscine avec les patients ou on faisait des tours de moto. »

Plus tard, Moore découvrira que l'hôpital psychiatrique a accueilli des gens comme John Clare, Lucia Joyce, Dusty Springfield et Sir Malcolm Arnold. « Et Lucia Joyce a sûrement entendu la moto. Elle était là tout le temps et on ne se doutait de rien. »

Il fume du cannabis « qui ne m'a pas fait grand-chose au début » avant de découvrir le LSD. Dans un concert gratuit de Canned Heat à Hyde Park en septembre 1970, Moore entreprend son premier voyage sous acide.

La drogue a un effet profond sur Moore : « Le LSD fut une expérience incroyable. Pas que je la recommande à qui que ce soit mais elle m'a permis de comprendre que la réalité n'était pas quelque chose de définitif. Que la réalité qui faisait notre quotidien était une réalité tout à fait valable, mais qu'il y en avait d'autres qui ne l'étaient pas moins. »

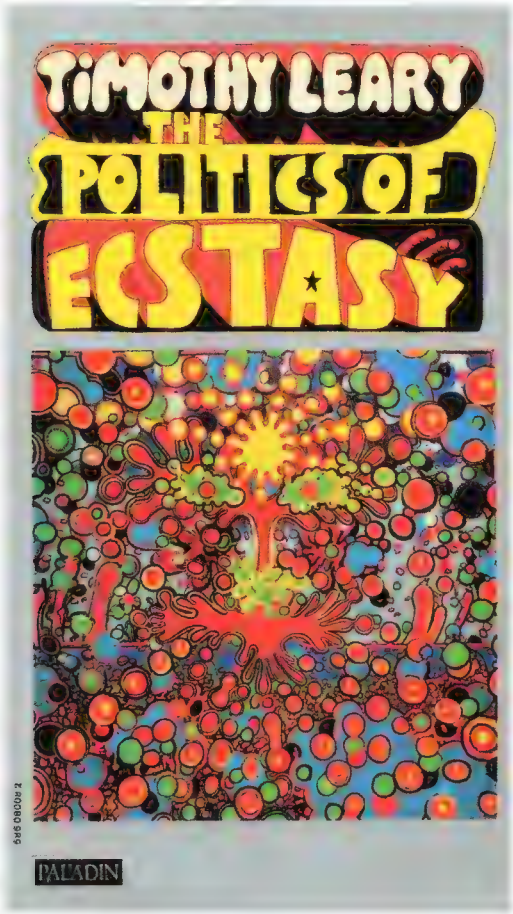
Il ajoutera plus tard : « Je ne crois plus en tout ce que je croyais à l'époque. En ce temps-là, j'avais quinze ou seize ans, j'avais lu le bouquin de Timothy Leary, *La Politique de l'extase*, et j'étais persuadé que ce serait une bonne idée d'injecter du LSD dans les réserves d'eau potable, pour libérer l'humanité. Ça, je n'y crois plus,

Ci-dessus : affiche de la campagne de Timothy Leary pour le poste de gouverneur de Californie en 1969, dont le slogan inspira John Lennon pour la chanson *Come Together* des Beatles.

À gauche : Alan Moore, Richard Nixon, le Pape et Richard Ashby du Laboratoire d'Arts au musée de cire d'Amsterdam, lors d'un séjour en 1972.

Ci-dessous : En camping à Amsterdam. « Une des rares fois où j'ai jamais quitté le pays. »

En bas à gauche : Le livre de Timothy Leary qui a énormément influencé le point de vue de Moore sur la politique, la créativité et la philosophie. Illustration de couverture par Martin Sharp.



heureusement… Cependant, je pense toujours que modifier la conscience d'un grand nombre de gens en même temps serait une bonne idée. Aujourd'hui, je préfère mettre ça dans mon travail plutôt que dans un réservoir. »

Leary pense qu'une révolution culturelle a lieu. Il identifie les musiciens de rock, les auteurs de BD underground et les vendeurs de LSD aux héros de l'époque. Moore est séduit par cette vision glamour et commence à fourguer de l'acide, « essentiellement pour raisons idéologiques ».

En quelques années, le garçon de la classe ouvrière qui louait ses BD coloriées à la main à ses camarades s'est mis à leur vendre de la drogue.

En septembre 1971, Moore vient juste de reprendre les cours après les vacances d'été lorsqu'il se fait prendre en train de vendre du LSD. Il est renvoyé sur-le-champ. Pour couronner le tout, son partenaire n'est pas découvert et Alan ne le dénonce pas. D'après Moore, il est devenu par la suite un pilier de la communauté.

« Le directeur ne trouvait pas l'incident aussi drôle que moi. Il m'a non seulement viré du bahut mais il a aussi écrit à tous les lycées, universités et écoles d'arts pour leur dire que j'étais comme un cancer pour la morale de ses élèves et qu'ils ne devaient pas m'accepter. »

Dans un entretien ultérieur, il dira encore : « C'en était joué de mon éducation. À dix-sept ans, j'ai raccroché ma casquette et mon blazer pour de bon. »

Moore ne peut se réinscrire pour reprendre des études ailleurs et il découvre qu'il aura du mal à trouver du travail. « Les références que l'école me fournissait étaient l'antimatière de la référence. Les seuls emplois que je pouvais décrocher étaient ceux où ils se foutaient bien de savoir qui ils embauchaient. »

Moore ajoutera plus tard : « À partir de mes dix-sept ans, le directeur a voulu s'assurer que je ne ferais plus jamais rien de ma vie. C'était un peu sévère. »

Ci-dessus : Moore en vacances en Écosse à dix-huit ou dix-neuf ans, en compagnie de deux amis du Laboratoire d'Arts.

Ci-contre : Une photo de classe de la grammar school de Northampton, l'année précédant l'expulsion de Moore (en haut à droite).

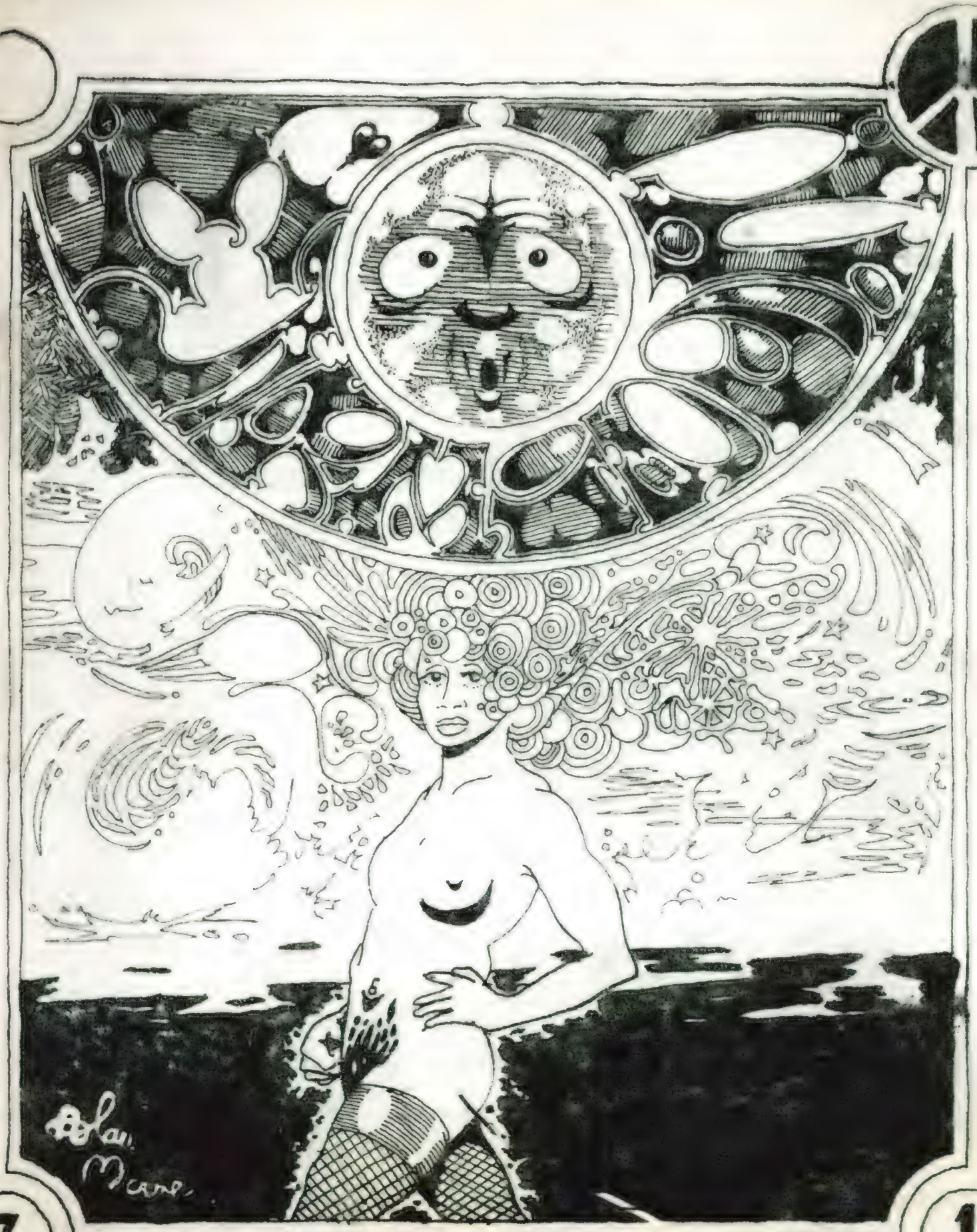
« J'avais l'impression qu'il y avait un programme officiel – lire, écrire, compter – et un programme officieux qui comportait, en gros, la ponctualité, l'obéissance et l'acceptation de l'ennui. Dans bien des cas, l'école ressemblait à une thérapie par l'aversion. Elle n'était pas là pour vous transmettre des connaissances : elle était là pour vous dégoûter d'apprendre et de lire. Pour que vous associiez ça au travail et pour que vous associiez le travail à la corvée. Voilà pourquoi tant de gens se contentent de végéter devant la télévision, le soir. »

Exclu du système éducatif, Moore décide de retourner la situation à son avantage, dévorant les livres et enfouissant dans son crâne toutes sortes de savoirs. « Je n'ai rien appris en milieu scolaire. Une fois expulsé, j'ai dû m'éduquer tout seul et j'ai trouvé ça très amusant et très facile. En quelques décennies de vie, j'ai absorbé bien plus d'informations que si j'avais suivi un cursus plus académique. »

À la maison aussi, il y a de grands changements. Pour vendre des terrains, le conseil municipal de Northampton a décidé de raser des maisons, parmi lesquelles la demeure de St. Andrew's Road où Alan avait passé les dix-sept premières années de sa vie. Les locataires sont relogés dans de nouvelles constructions, ailleurs en ville. L'ancien quartier de Moore est détruit, toute une communauté déracinée et dispersée aux quatre coins de Northampton dans des bâtiments sans âme.

L'exode pèse lourd sur la santé de ses deux grands-mères : Minnie, sa grand-mère paternelle, mourra quelques semaines après avoir quitté sa maison. Sa grand-mère maternelle s'éteindra six mois après avoir été forcée de s'installer avec le reste de la famille dans leur nouvelle maison de Norman Road.

« Le problème quand tu vends du LSD, si tu goûtes à ton produit, c'est que ta perception de la réalité est tellement distordue que tu t'imagines avoir des pouvoirs surnaturels qui t'immunisent contre toute forme de représailles ou de poursuites. Ce n'est pas le cas. » **Alan Moore**

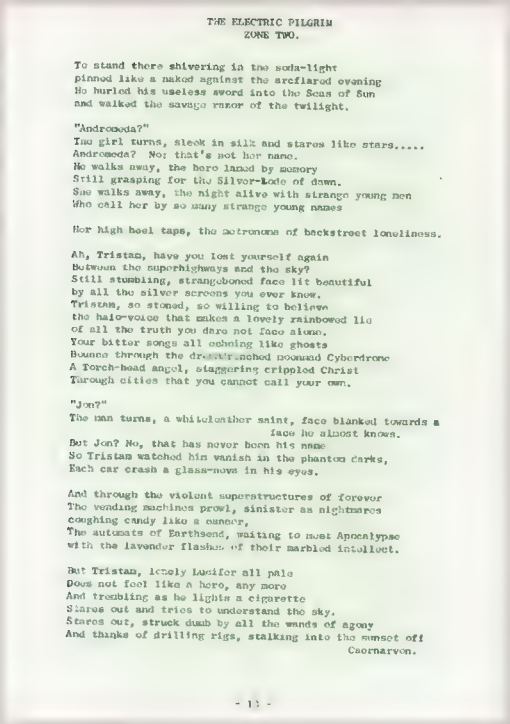


7p

1

Anonymat

« Les seuls boulots que je pouvais décrocher étaient ceux qu'on donnait à n'importe qui, même avec un casier judiciaire. » **Alan Moore**



THE ELECTRIC PILGRIM
ZONE TWO.

To stand there shivering in the soda-light
pinned like a naked against the arcflared evening
He hurled his useless sword into the Seas of Sun
and walked the savage razor of the twilight.

"Andromeda?"
The girl turns, sleek in silk and stares like stars.....
Andromeda? No: that's not her name.
He walks away, the hero lamed by memory
Still grasping for the Silver-Lode of dawn.
She walks away, the night alive with strange young men
Who call her by so many strange young names

Her high heel taps, the metronome of backstreet loneliness.

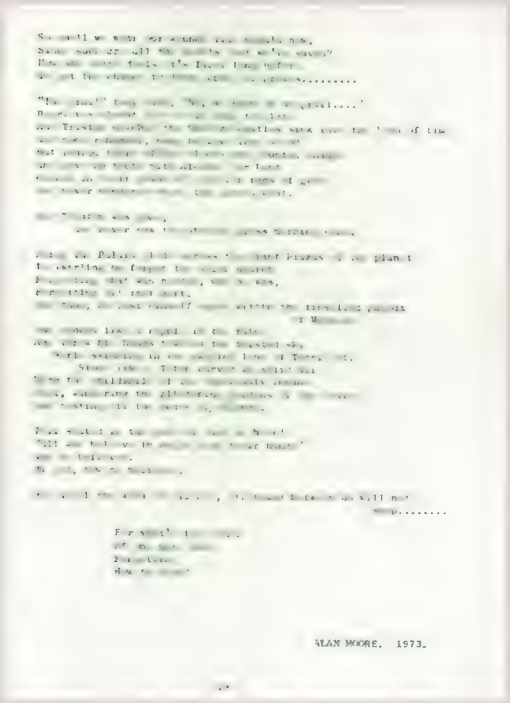
Ah, Tristan, have you lost yourself again
Between the superhighways and the sky?
Still stumbling, strangeboned face lit beautiful
by all the silver screens you ever knew.
Tristan, so stoned, so willing to believe
the halo-voice that makes a lovely rainbowed lie
of all the truth you dare not face alone.
Your bitter songs all echoing like ghosts
Bounce through the drenchtrenched nomad Cyberdrone
A Torch-head angel, staggering crippled Christ
Through cities that you cannot call your own.

"Jon?"
The man turns, a whitelcather saint, face blanked towards a
face he almost knows.
But Jon? No, that has never been his name
So Tristam watched him vanish in the phantom darks,
Each car crash a glass-nova in his eyes.

And through the violent superstructures of forever
The vending machines prowl, sinister as nightmares
coughing candy like a cancer,
The automats of Earthsend, waiting to meet Apocalypse
with the lavender flashes of their marbled intellect.

But Tristan, lonely Lucifer all pale
Does not feel like a hero, any more
And trembling as he lights a cigarette
Stares out and tries to understand the sky.
Stares out, struck dumb by all the wands of agony
And thanks of drilling rigs, stalking into the sunset off
Caernarvon.

- 13 -



ALAN MOORE. 1973.

Ci-contre : *Myrmidon*, le premier fanzine du Groupe d'Arts avec une couverture d'Alan Moore en 1973.

Ci-dessus : Un texte de deux pages tiré de *Whispers in Bedlam* du Groupe d'Arts.

Sans diplôme ni références, Moore doit chercher un emploi non qualifié pour gagner sa vie. Il travailla d'abord dans une tannerie coopérative à la sortie de la ville, « probablement l'un des endroits les plus glauques que j'ai vus de toute mon existence », pour la somme faramineuse de six livres par semaine. « Ça m'a donné un éclairage nouveau sur la vie. On commençait à 7 h 30 et on devait attraper des peaux de moutons sanguinolentes dans des cuves pleines d'eau glaciale, de sang et de déchets animaux. On se marrait bien en se canardant les uns les autres à coups de testicules de mouton. »

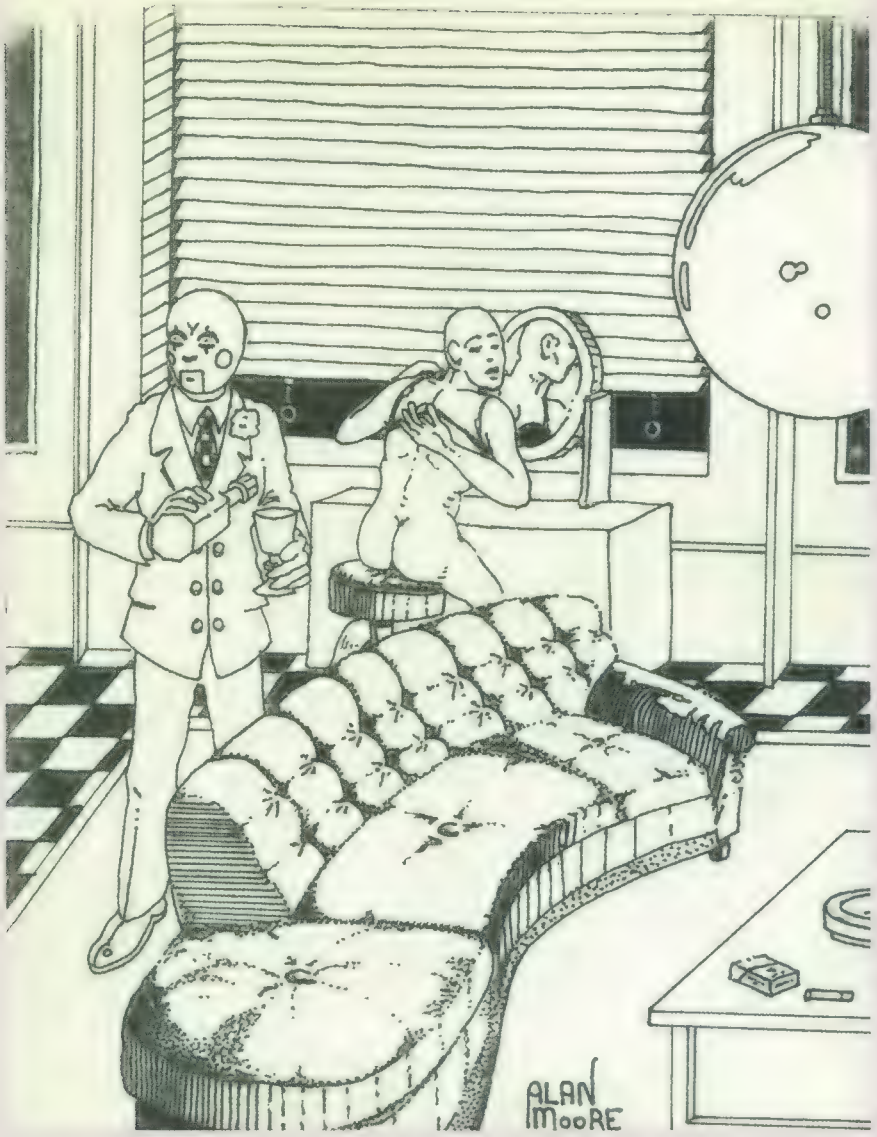
En raison de sa nouvelle activité, Moore est lâché par bon nombre de ses camarades de contre-culture. « Du temps où je bossais à la tannerie, je trimbalais une sale odeur et on ne m'invitait plus trop aux soirées. »

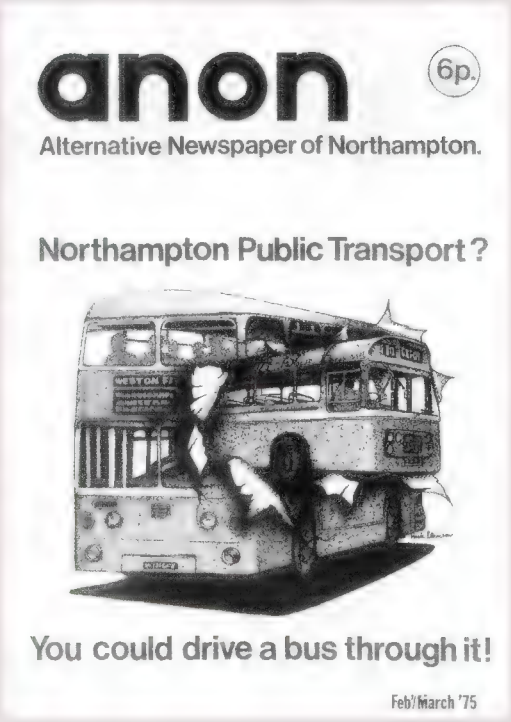
Moore travaille environ deux mois à la coopérative avant de se faire renvoyer, surpris en train de fumer un joint dans la salle de repos. Ensuite, il devient portier au Grand Hôtel de Northampton, où l'une de ses missions consiste à nettoyer les toilettes. « C'est le genre de métier qui fait classe sur la jaquette d'un premier roman mais qui peut vous rendre dingue si vous devez le vivre au quotidien. »

Pendant ce temps, le Laboratoire d'Arts s'est dissous en 1972. Pour lui succéder, une génération un peu plus jeune a formé le Groupe d'Arts de Northampton, au sein duquel Moore s'implique au cours des deux années suivantes. La nouvelle organisation publie trois magazines portant chacun un titre différent. Le premier, *Myrmidon*, est publié en 1973, suivi de *Whispers in Bedlam* [« des murmures dans le chaos », NdT] et d'un numéro apparemment sans titre. Moore illustre chacune de leur couverture. Un jeune homme tient un rôle essentiel dans ce nouveau groupe : Andrew James. Plus tard, il adoptera le pseudonyme de Jamie Delano et se liera d'amitié avec Moore.

Moore écrit le texte d'un spectacle, *Les Vieux Gangsters ne meurent jamais*, qui est ensuite inséré dans une pièce trop ambitieuse, un « drame surréaliste » intitulé *Another Suburban Romance*. En dépit de nombreuses répétitions avec des amis et des anciens membres des deux groupes artistiques, elle n'est jamais jouée en public.

À vingt ans, après avoir lu un texte lors d'une séance de poésie du Groupe d'Arts, Moore rencontre une fille nommée Phyllis Dixon dans un cimetière. Phyllis aussi a grandi à Northampton. Elle est allée à la grammar school pour filles à deux kilomètres de celle des garçons. Ils commencent à se fréquenter et il ne faut pas longtemps avant que Moore ne quitte le domicile familial de Norman Road pour s'installer dans un studio douillet avec Phyllis sur Queen's Park Parade.





Environ six mois plus tard, début 1975, le couple se marie et s'installe dans un appartement de deux pièces sur Colwyn Road, avec leur chat Tonto. La chambre se situe à un niveau différent mais ils partagent le sous-sol avec « des douzaines d'horribles limaces mutantes ». À présent, Moore travaille comme assistant dans une papeterie, avant d'enchaîner « une série d'emplois de bureau routiniers ».

« C'est devenu un peu plus confortable, raconte Moore, ne serait-ce que parce que je travaillais en intérieur. »

Les publications de Moore se limitent durant cette période à une poignée de strips en quatre cases, imprimés dans un mensuel underground local, *ANON*, le « journal alternatif de Northampton ». L'astucieusement nommé « *Anon E. Mouse* » [phonétiquement « anonymous », « anonyme » en anglais, NdT] est publié dans les cinq premiers numéros mais Moore n'en sera jamais satisfait, en raison notamment de lourdes interférences éditoriales.

Bien entendu, sa nouvelle vie maritale et son travail à plein temps ont un impact sur la disponibilité de son temps pour créer. Mais Moore reste fermement engagé dans la musique et la scène. « Je traînais avec des musiciens de Northampton, je travaillais avec un type génial, disparu depuis, qu'on appelait Pickle et qui avait pour nom de scène Mr. Liquorice (en vérité, il s'appelait Michael Chown). C'était le leader des Mystery Guests et des Dapper Choir, et encore d'autres trucs dans lesquels j'étais impliqué. On répétait beaucoup, la nuit. » C'est par le biais de son association avec Mr. Liquorice que Moore rencontre un instrumentiste du cru, David J, qui deviendra bientôt le bassiste du fameux groupe de rock gothique Bauhaus.

En haut, à gauche : La couverture du *Northampton Arts Group Magazine* n° 3, une illustration que Moore se souvient avoir baptisée « Les Lézards du Salon ». « J'avais encore cette image en tête en proposant mon idée de scénario pour Doll à D.C. Thompson et qui devint finalement *The Painted Doll* dans *Promethea* [chez DC/Wildstorm]. »

En haut, à droite : Une couverture du journal alternatif de Northampton, *ANON*, de février/mars 1985.

À cette époque, Moore tente également de mettre en place un fanzine multimédia du nom de *Dodgem Logic* mais il ne se sent pas prêt pour le publier. « J'avais passé tout mon temps à illustrer une couverture archidétaillée. J'avais interviewé Brian Eno mais ça n'a jamais été publié. Le magazine ne s'est pas fait. »

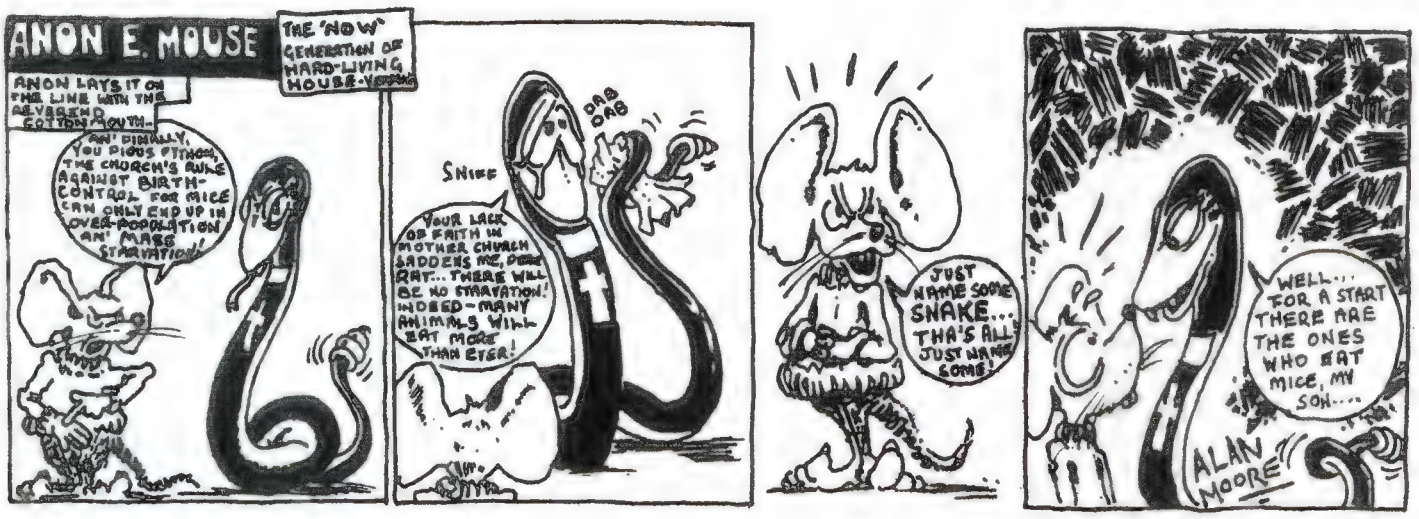
Moore envisage aussi de travailler dans les comics et il a entendu parler d'un concours organisé par l'éditeur britannique D.C. Thompson. « Les gens envoyaient des scripts et ils pouvaient en accepter certains. Je me souviens d'avoir travaillé un scénario pour *The Doll*, un truc à propos d'un personnage en costume blanc, avec un visage et un crâne chauve peints en blanc, maquillé comme une poupée, qui se battait contre un état fasciste dans un futur proche. Bien entendu, D.C. Thompson n'aurait jamais rien publié de tel. J'ai eu une réponse indiquant qu'ils ne pouvaient pas le publier à ce moment-là. »

Ce concept va mûrir dans l'esprit de Moore encore deux ans avant de porter ses fruits.

Après deux ans de bonheur nuptial, Phyllis annonce qu'elle est enceinte. Le couple vit alors dans une maison à Blackthorn, dans une toute nouvelle location municipale de l'Eastern District de Northampton. Moore a un revenu relativement stable en tant qu'employé de bureau pour un sous-traitant de la compagnie locale du gaz, Pipeline Constructors, Ltd. Mais l'effet anesthésiant du travail sur son esprit le pousse à chercher une carrière plus créative et gratifiante. « Je me suis dit, si je ne le fais pas maintenant, je serai aigri à cinquante ans, avec un boulot minable. Ça me faisait très peur. Alors, j'ai décidé de démissionner et de vraiment tenter ma chance en tant que dessinateur. »

Moore a déjà remis sa lettre de démission à son employeur quand il comprend qu'un bébé est bien en route. Les gens du bureau l'aiment bien et ils lui proposent de reprendre son ancien travail. Moore est face à un terrible dilemme, car l'avenir de la Grande-Bretagne de 1977 s'annonce plutôt sombre : le gouvernement travailliste est en difficulté, le chômage grimpe, un plafond d'augmentation salariale est imposé pour contrer l'inflation galopante et des vagues de grèves initiées par les syndicats vont mener à « l'Hiver du mécontentement » en 1978. « J'ai compris que quand le bébé serait là et qu'il me regarderait avec ses grands yeux affamés, je n'oserais plus démissionner. »

Ci-dessous : La fascination de Moore pour les serpents a commencé tôt, comme le prouve ce strip d'*ANON* n° 2 de janvier 1975.



Phyllis encourage Moore en lui demandant de faire ce qu'il avait à faire. Il renonce à la sécurité financière d'un emploi de bureau et s'inscrit auprès des services sociaux pour bénéficier du chômage.

Il passe l'année suivante à ne faire « pratiquement rien ». Il commence à écrire et dessiner une saga de space opera qu'il envisageait en trois cents pages, pensant plus ou moins la vendre à *2000 AD*. « Je crois qu'au bout de six mois, j'avais crayonné une demi-page, à peine encrée. Je me suis demandé pourquoi je faisais ça. »

« Je travaillais sur des projets bien trop sophistiqués tout en sachant qu'il me serait impossible de les vendre », ajoute-t-il. Moore se rend compte qu'il veut simplement éviter de se faire rejeter. « Il y a une certaine inertie au début de votre carrière. Un certain manque de courage. On n'en a pas conscience, sur le moment, mais on se dit que tant qu'on n'a pas envoyé ses planches et qu'elles n'ont pas été refusées, on peut conserver ses illusions sur soi et sur son talent de dessinateur. C'est terrorisant d'envoyer ses premiers travaux. »

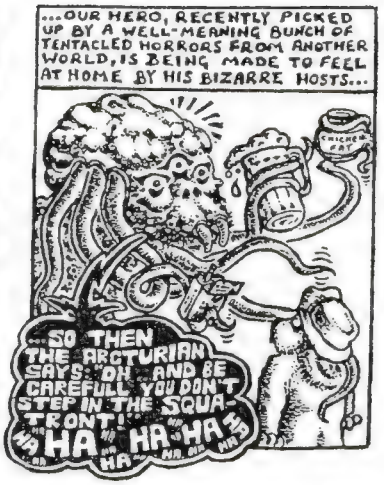
Enfin, il a la révélation : « Je me suis dit, bon, ça ne dépend que de moi. Soit j'y arrive, soit je n'y arrive pas. Si je n'y arrive pas, je risque d'être déçu par la vie qui m'attend. Alors, il faut que j'y arrive. »

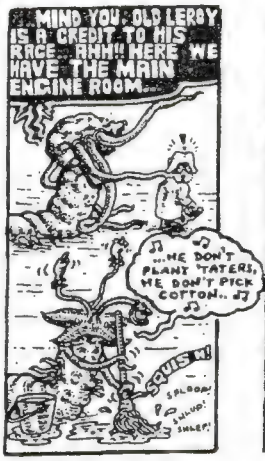
En haut, à gauche : Le premier d'une douzaine de strips pour le *Back Street Bugle*, qui présente le *Panda de St. Pancras*. Les dessins et le découpage de Moore se sont singulièrement améliorés et sont très influencés par les comics underground. Publié en février 1978.

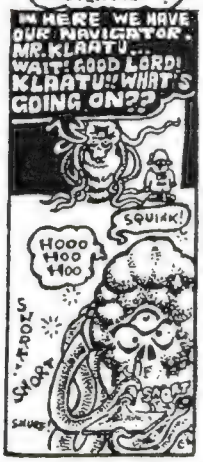
Ci-dessus : Après la fin du *Panda de St. Pancras*, les dessins de Moore sont encore publiés dans d'autres numéros du *Back Street Bugle*.

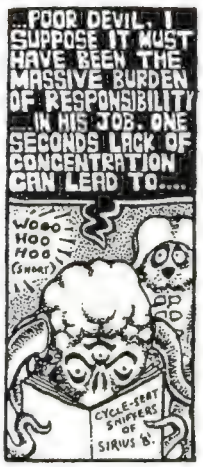
Ci-contre : signe indicateur de ce qui va suivre, le *Panda de St. Pancras* se met à la science-fiction. Le huitième strip est publié dans le *Back Street Bugle* n° 14 de juin 1978.

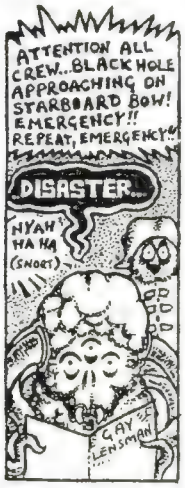
THE ASTOUNDING ADVENTURES OF St Pancras Panda

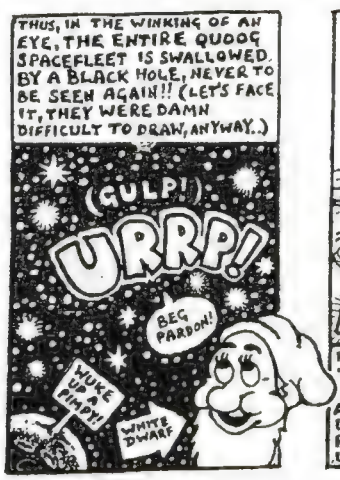


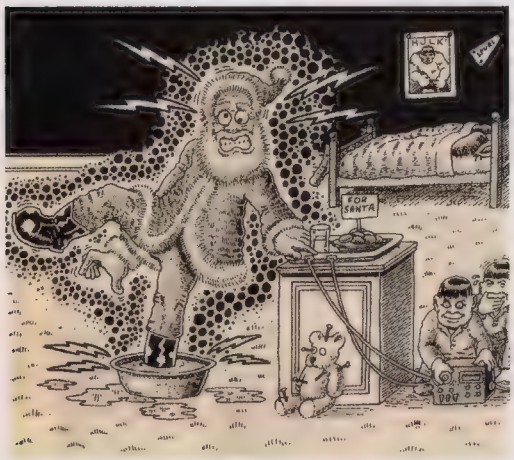












Ci-dessus : En 1979, Moore vendit une double-page de dessins de Noël sans paroles à *Frantic*, le clone du magazine *Mad* publié par Marvel UK.

Le son de l'underground

« Je ne savais pas très bien dessiner mais j'ai compensé en rajoutant des petits points. »

Alan Moore

Des amis de Moore viennent de s'installer dans la ville universitaire d'Oxford et ont entendu dire que le journal local de contre-culture, le *Black Street Bugle*, est à la recherche de comic strips. Ils recommandent Alan en tant qu'auteur de BD expérimenté même si « ça n'était pas vrai, techniquement, à l'époque. J'avais seulement fait *Anon E. Mouse* ».

Le job n'est pas rémunéré mais Moore apprécie l'expérience. « Le *Bugle* me demandait de réaliser une page toutes les deux semaines. Je me suis dit que ce serait un bon moyen d'apprendre à respecter les délais, à écrire, à dessiner et à lettrer. Alors, j'ai fait une dizaine d'épisodes du *Panda de St. Pancras*, une version cynique de l'Ours Paddington. »

Le *St. Pancras Panda* permer à Moore de parodier des sujets d'actualité, dont l'ascension du rock punk et la trilogie *Illuminatus !* de Robert Anton Wilson, avec un groupe appelé les Blackpool Illuminati. La technique de dessin de Moore s'est considérablement améliorée et les efforts investis dans ces premières BD sont visibles. La nature satirique des histoires annonce son futur travail au sein du magazine *Sounds*.

Moore continue à produire des strips du *Panda de St. Pancras* en 1978 et 1979. Il signe sa première vente professionnelle avec l'hebdomadaire britannique *New Musical Express*. Le responsable éditorial s'appelle Neil Spencer, il a des contacts auprès des anciens du Laboratoire d'Arts de Northampton. Il suggère à Moore de lui proposer du matériel. Ils achètent deux illustrations. « J'avais mis une semaine par dessin et je les avais vendus quarante livres pièce. » Le plus important, c'est que Moore peut à présent revendiquer le titre prestigieux d'illustrateur professionnel. Hélas, c'est une impasse et il ne vendit rien d'autre au *NME*.

Moore place un autre strip, cette fois dans *Dark Star*, un fanzine londonien de rock west-coast. *The Avenging Hunchback* [« le Bossu Vengeur », NdT] est « une parodie vicieuse de Superman », fondée sur quelques croquis réalisés en marge de sa correspondance avec Steve Moore. Là encore, il n'y a aucune rémunération, mais *Dark Star* est distribué chez tous les marchands de journaux du pays et Moore voit ça comme l'occasion de montrer ses talents. Le deuxième épisode du Bossu se perd en route et, comme Moore n'a pas le cœur à tout redessiner, il le remplace par deux strips indépendants qui seront acceptés.

Son vieil ami Steve Moore, avec lequel il est resté en contact, lui suggère une collaboration sur un nouveau projet régulier pour *Dark Star*. « Steve avait un script

Ci-dessus : Cette illustration richement travaillée de l'auteur-interprète Elvis Costello fut la première vente professionnelle de Moore. Ce dernier considérait qu'il souffrait « du léger handicap de ne pas savoir dessiner. Pour surmonter ça et parvenir à quelque chose de vendable, je recouvrais chaque illustration de petits points. Pour une raison qui m'échappe, les éditeurs adorent les petits points ».

de quatre pages, *McGurk Les-Trois-Yeux et ses Commandos de la Planète de la Mort*. Il écrivait, je crayonnais et il encrait. On a fait quatre épisodes archi-compliqués. »

Le strip introduit également le cyborg psychotique Axel Pressbutton. Grâce à l'encrage plus abouti de Steve Moore, les dessins d'Alan, détaillés jusqu'à l'obsession, dégagent une formidable énergie. À la grande fierté d'Alan Moore, les quatre strips seront reproduits deux ans après dans *Rip Off Comix* n° 8 de Gilbert Shelton, sa première publication en Amérique du Nord.

Avec les encouragements de Steve Moore, Alan continue à soumettre du matériel à diverses publications. Le responsable éditorial Dez Skinn achète une double-page de dessins du Père Noël pour le *Frantic Winter Special* de Marvel UK en 1979. C'est la première vente de Moore à un gros éditeur. Même si ça fait bien sur son CV, Moore comprend qu'il n'y aura guère d'autres occasions de vente pour un dessinateur humoristique chez Marvel Comics. Et « ce n'était pas non plus le genre de boulot sur lequel on a envie de bâtir une carrière ». Sa fille Leah est née en février 1978 et les Moore vivotent grâce au chèque hebdomadaire de 42,50 £ (environ 50 €) de la Sécurité sociale, le minimum nécessaire à la survie de la famille.

Après un peu plus d'un an à se contenter de vendre un dessin par-ci, par-là, Moore a besoin d'un travail régulier. En six mois, il en trouve deux. Le premier, pour *Sounds*, un magazine musical national, et le second, pour le *Northants Post*, un journal local. Tous deux fourniront à Moore un revenu régulier pendant des années.

Roscoe Moscow

« Ça avait commencé comme une bagarre générale contre un corbeau imaginaire habillé en zazou. » ***Sounds*, mai 1979**

Moore a remarqué que le rival national de *NME*, le magazine musical *Sounds*, n'a publié qu'une seule demi-page de BD pendant quinze jours au lieu des deux habituelles. Il sent une occasion et dessine les deux premiers strips de *Roscoe Moscow*, une série hebdomadaire qu'il leur envoie en aveugle. Quelques jours plus tard, Moore reçoit un télégramme d'un responsable de *Sounds* qui demande quand il peut commencer. Moore téléphone au magazine et ils lui proposent 35 £ par semaine pour une série d'une demi-page à durée indéfinie. Moore est fou de joie.

Sous-titré « Qui a tué le rock'n'roll ? », *Roscoe Moscow* raconte « les aventures d'un malade mental alcoolique qui se prend pour un détective privé ». *Roscoe Moscow* est une parodie de Raymond Chandler influencée par *Ace Hole, le nain détective*, une des BD préférées de Moore dans *Apex Funnies*.

Écrit et dessiné sous le pseudonyme de Curt Vile (en référence au compositeur allemand Kurt Weill), *Roscoe Moscow* est truffé de renvois satiriques aux célébrités de la musique comme Iggy Pop, Malcolm McLaren, David Bowie, Kraftwerk et Brian Eno, qui apparaissent en tant que « Brain One ».

« J'avais la naïve conviction qu'un strip dans un journal de musique devait nécessairement parler de musique. Par conséquent, j'y incluais quantité de musiciens mal parodiés que j'aurais mieux fait d'écarter. »

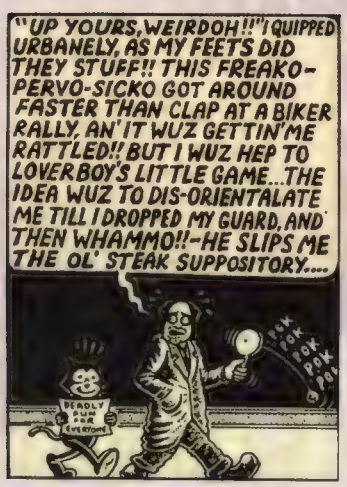
Produire une demi-page par semaine permet à Moore la liberté d'expérimenter en toute latitude. Il essaie des découpages variés, utilise différentes techniques d'encrage et en profite au maximum pour apprendre le métier d'auteur de BD. « Les gens de *Sounds* se moquaient de ce que je faisais, du moment que c'était drôle et que ça avait l'air correct. »

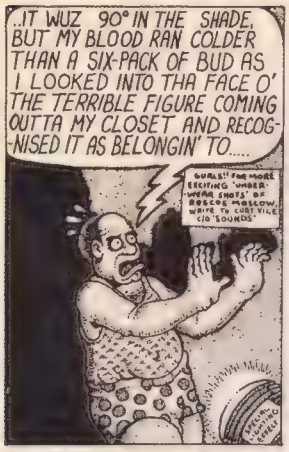
Visuellement, bon nombre de strips de *Roscoe Moscow* reflètent ce que Moore a lu la semaine, avec des références directes à Will Eisner, Jim Steranko et S. Clay Wilson. Mais son style de base emprunte surtout à Drew Friedman, à Basil Wolverton et plus particulièrement à Robert Crumb. Malgré des faiblesses structurelles dans son dessin, l'exubérance et l'enthousiasme de Moore pour la BD sont visibles dans l'énergie qu'il insuffle à chaque épisode, caractérisée par un pointillisme méticuleux et quantité de détails dans le décor. « Durant cette phase, ma priorité était de survivre en écrivant ou en dessinant. Je m'étais assigné une limite supplémentaire : pas question de travailler sur quelque chose qui ne me plairait pas, car, si j'en arrivais là, autant retourner à mon emploi de bureau. Au moins, là-bas, j'avais mes dessins pour m'évader. Chaque semaine, je réalisais le meilleur strip que je pouvais. »

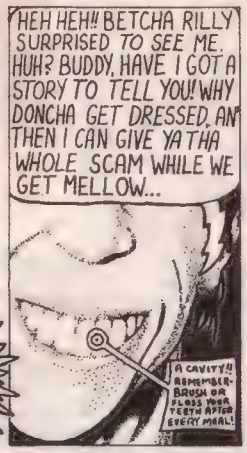
Ci-dessus : Une couverture de *Sounds*, 21 mars 1981.

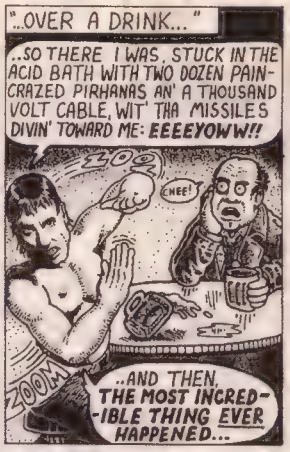
À droite : Moore rend hommage à l'une de ses grandes influences.

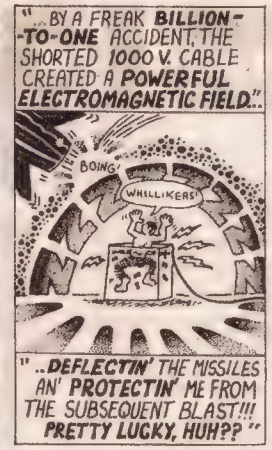
Ci-dessous : Le goût d'Alan pour les jeux de mots et les anagrammes l'ont poussé à dévoiler son identité, même si c'est par le biais d'une notice de mots croisés. Tiré d'un épisode de *Roscoe Moscow* dans *Sounds*, 7 juillet 1979.

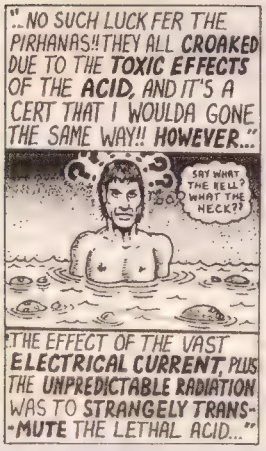


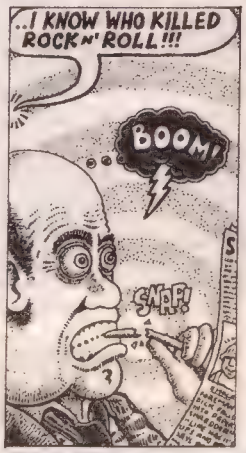












À gauche : Les progrès de Moore dans sa méticuleuse technique pointilliste font merveille dans ce strip tiré de *Sounds*, le 5 février 1983.

Ci-dessous : le tout premier épisode de *The Stars My Degradation*, tiré de *Sounds*, le 12 juillet 1980. Peut-être influencé architecturalement par la BD européenne, notamment Philippe Druillet.

Beginning this week, a cataclysmic new Curt Vile comic strip concept...

The Stars My Degradation

« Le gros Esquimau boutonneux est mort. Le cyborg qui n'aimait pas les légumes est mort. C'est le clone de Clodagh Rogers – mort également – qui les a tués. » ***Sounds*, juin 1981**

Après soixante épisodes de *Roscoe Moscow*, Moore débranche la prise et invente une nouvelle série pour le remplacer. *The Stars My Degradation* commence en juin 1980, parodiant le titre du roman d'Alfred Bester, *The Stars My Destination* [*Terminus, les Étoiles*, NdT].

Moore abandonne la plupart des références musicales qui ont pollué *Roscoe Moscow*, décidant de parodier la science-fiction, notamment *Alien* de Ridley Scott, *E.T. l'extraterrestre* et les *X-Men* de Marvel. L'une des intrigues s'intitule par exemple « *Planet of the Grapes* » [« *la Planète des Raisins* », parodiant *Planet of the Apes : la Planète des Singes*, NdT]. Plus tard dans la série, le personnage Axel Pressbutton fait son retour, avant de rebondir encore plus loin dans le magazine *Warrior*.

En raison de son encrage laborieux et de son découpage sophistiqué, Moore met une semaine pour produire chaque épisode d'une demi-page, mais il se débrouille toujours pour respecter les délais. Toutefois, début 1982, sa charge de travail devient insurmontable et il embauche Steve Moore pour écrire la dernière année de la série.

The Stars My Degradation dure précisément cent épisodes. Au moment où Alan met fin au strip, cela fait quatre ans qu'il travaille. De qualité inconstante, cette quantité de planches a échappé à la plupart des amateurs de comics mais Moore a beaucoup appris. « Ça m'a enseigné la construction des histoires, la continuité case à case, la narration graphique. Je choisissais mon éducation au fur et à mesure et avec ces strips, j'avais fait mon apprentissage dans les comics. »

Malgré sa gloire ultérieure, aucun de ces deux strips n'a jamais été réimprimé ni collecté sous aucune forme que ce soit, essentiellement en raison des propres réserves de Moore quant à leur qualité. Il pense qu'il décevrait bien des acheteurs potentiels « parce que ce ne serait pas l'Alan Moore auquel les gens s'attendent ».

Ajoutant une corde de plus à son arc, Moore s'essaye également au journalisme musical. Au début des années 1980, il écrit une poignée d'articles et d'interviews de groupes comme Bauhaus, les Jets, les Mystery Guests et Hawkwind. Mais il se trouve trop honnête pour le journalisme. « Comment écrire quelque chose de méchant sur Hawkwind après que Dave Brock m'a servi une tasse de thé ? »

Ci-dessus : Encrage d'un épisode de *Roscoe Moscow*, vers 1980. Moore explique sa position inconfortable : « Je crois que le chauffage était en panne, alors je ne pouvais pas travailler à l'étage sur mon bureau et je le faisais en bas, sur une vieille malle. »

Maxwell the Magic Cat

« Je ne comprends pas pourquoi tu regardes tout le temps
Tom & Jerry *si ça te met en colère ! »*

***Northants Post*, octobre 1979**

Environ six mois après avoir décroché son poste chez *Sounds*, Moore trouve un complément de travail grâce à une heureuse rencontre chez son marchand de journaux (qui sait que Moore travaille pour le magazine musical). Un représentant du *Northants Post* apprend à Moore qu'ils sont à la recherche d'un strip régulier. Moore dessine un épisode de démonstration d'une parodie déglinguée d'une fameuse émission de radio britannique, *The Archers*, qu'il baptise « *Nutter's Ruin* ». En fait, le représentant est mythomane et il a été viré le temps que Moore contacte le journal, lequel accepte cependant de regarder sa proposition. S'ils apprécient les dessins, ils trouvent le sujet trop adulte. « Ils m'ont demandé si je pouvais faire quelque chose qui plairait davantage aux enfants, un strip avec un petit chat, par exemple. »

Moore n'a pas prévu de faire un strip pour enfants mais il invente *Maxwell the Magic Cat*, inspiré de son propre chat, Tonto, qui est accepté par le journal. « Les premiers épisodes ressemblaient bien à de la BD jeunesse et au fur et à mesure, j'ai commencé à rajouter des choses dedans. C'est devenu de plus en plus bizarre et, au bout d'un moment, ils l'ont déménagé de la page enfants vers la rubrique spectacles. Je faisais des strips sur des boîtes de nourriture pour chat qui attendaient dans le couloir de la mort. »

Moore choisit de travailler sous le pseudonyme de Jill de Ray, homonyme de Gilles de Rais, noble français du XV^{e} siècle exécuté pour le meurtre de cent quarante enfants.

La bande en cinq cases est conçue comme un anti-Garfield mais, visuellement, elle ressemble davantage aux fameux *Peanuts* de Charles Schulz. Le trait de Moore sur *Maxwell* est plus basique et accessible que l'éreintant travail qu'il réalise pour *Sounds* mais son esprit reste aussi mordant. Le strip reflète le goût de Moore pour les jeux de mots, la satire politique de l'époque (notamment une suite de dix épisodes sur la guerre des Malouines) et l'exploration métatextuel du comic strip.

Le *Northants Post* permet à Moore de gagner 10 £ de plus par semaine. Avec sa paye régulière de *Sounds*, le montant de ses revenus hebdomadaires atteint les 45 £. « Je fus en mesure d'arrêter le chômage pour devenir un honnête homme. Pour la première fois, je gagnais ma vie grâce à mon travail. C'était génial. »

Il pourrait continuer à dessiner *Maxwell* indéfiniment mais, en 1986, le *Northants Post* publie un édito dont Moore ne supporte pas l'homophobie éhontée. Il retire immédiatement son strip du journal. Il est remarquable de noter que Moore produisit un strip de *Maxwell* chaque semaine pendant sept ans, alors même qu'il commençait à écrire *Watchmen* pour DC Comics. La période couvrit ses débuts de dessinateur jusqu'au moment où il s'apprêtait à devenir le scénariste le plus populaire du monde des comics.

Dans le premier recueil, publié par Acme Press en 1986, Moore explique la raison pour laquelle il a continué le strip si longtemps : « C'est rapide, pratique et ça me permet de réagir rapidement à un niveau local contre tout ce que j'ai envie de critiquer… Comme les strips ne sont dessinés que trois jours avant d'atterrir sur les pas de porte de la région, je peux traiter de sujets comme les bombardements en Lybie ou les récents raids policiers à Brixton et Handsworth, tandis que les dessinateurs de presse les plus doués et les plus professionnels du pays sont encore en train de tailler leurs crayons. »

Ci-contre : Une sélection de strips tirés de *Maxwell the Magic Cat*, de Moore, et publiés dans le *Northants Post* pendant sept ans.

02

Alan au pays des Marvels

Ci-dessus : « Je crois qu'on sous-estime mon influence sur la mode. Tout le monde porte la barbe, aujourd'hui. J'ai initié ce style. C'est comme pour *Watchmen*. Avant moi, les gens pensaient encore que les barbes, c'était seulement pour les enfants. »

Ci-contre : « Mes filles et moi à la plage de South Weald, en train de construire le plus grand château de sable de tous les temps, avec de vraies douves. J'avais canalisé l'eau de la mer montante vers le fossé. C'était baroque. J'ai attrapé un terrible coup de soleil. »

Vertes années

« Je crois que j'ai toujours su que je voulais travailler dans la BD d'une manière ou d'une autre. Au début, je pensais pouvoir dessiner moi-même mais quand j'ai compris que ça ne marcherait pas, je me suis entièrement consacré à l'écriture. » **Alan Moore**

Malgré le relatif succès de ses travaux pour *Sounds* ou le *Northants Post*, Alan Moore a encore du mal à subvenir aux besoins de la famille. « On s'en sortait, ni plus ni moins, sans trop de confort. Leah mangeait à sa faim. Phyllis et moi, on pouvait s'acheter un livre ou un disque, de temps en temps. »

Moore se rend compte que dessiner des comics n'est peut-être pas un métier apportant richesse et prospérité. Son style d'encrage méticuleux le force souvent à travailler jusqu'à quatre heures du matin. « Il devint cruellement clair que je ne pourrai jamais gagner ma vie décemment en dessinant de la BD. D'abord, j'étais trop lent. Ensuite, j'étais à peine capable de dessiner des objets simples de façon qu'on les reconnaisse. » Cependant, Moore a compris comment raconter une histoire en bande dessinée et il sait tenir les délais. Il prend conscience que son vieil ami Steve Moore gagne sa vie tout à fait correctement « sans jamais travailler après seize heures ».

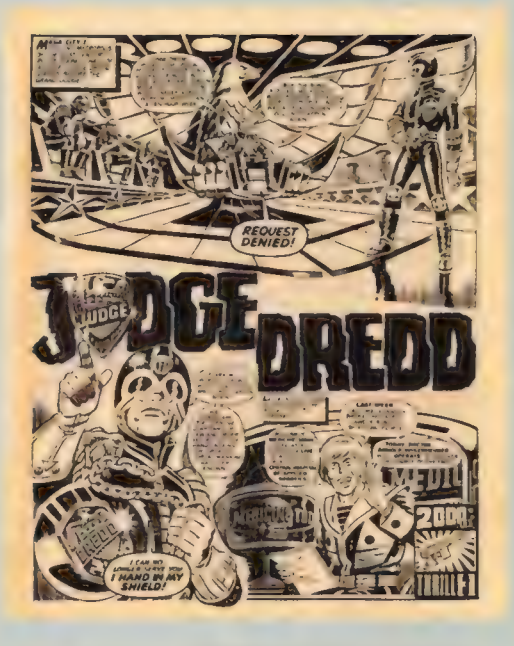
« J'étais bien plus confiant en tant que scénariste qu'en tant que dessinateur. Je ne savais même pas combien de côtes avaient les gens ni comment fonctionnaient les muscles des membres. C'était sans espoir. Mais je savais décrire quelqu'un avec des mots pour qu'on se le représente très bien. »

Moore gardait un œil sur un nouvel hebdomadaire britannique de science-fiction intitulé *2000 AD*, que le géant de l'édition IPC avait lancé deux ans auparavant, en 1977.

2000 AD avait initié une petite révolution, notamment grâce au personnage de Judge Dredd présent dans ses pages depuis le deuxième numéro. Les jeunes dessinateurs du magazine étaient très talentueux : Brian Bolland, Dave Gibbons, Kevin O'Neill, Mike McMahon et Ian Gibson.

Une illustration de couverture de Bolland sur un des premiers numéros a poussé Moore à se procurer ce titre. Il a reconnu le style de Bolland après son passage dans les fanzines. « Il y avait deux ou trois strips dans le magazine qui étaient superbement bien dessinés et bien écrits. » Il est particulièrement impressionné par les histoires de Pat Mills et John Wagner sur *Judge Dredd*. « Ça m'avait convaincu qu'il y avait peut-être une place pour moi dans les comics grand public. Si John et Pat avaient le droit d'écrire ce genre d'aventures, j'arriverais peut-être à trouver un moyen d'écrire des histoires qui me plairaient dans le contexte de la BD grand public. »

Alan Moore demande conseil à son homonyme Steve sur l'art de présenter un script professionnel à un éditeur de comics. Steve lui donne un avis précieux sur



Ci-dessus : Le scénario de *Judge Dredd* par Pat Mills et John Wagner convainquit Moore qu'il pouvait écrire des comics.

Ci-contre : La première couverture de Brian Bolland pour l'hebdomadaire *2000 AD* avait retenu l'attention de Moore. Tiré du *Prog* n° 11 du 7 mai 1977.

2000 A.D.
8p
PROGRAMME 11
DATELINE: 07 MAY 77
EARTH MONEY
IN ORBIT EVERY MONDAY
South Africa 30c. New Zealand 30c. Malaysia $1.00. Australia 30c. Neptune 87g. Pluto 93g. Mercury 17g. Venus 10g. Mars 15g. Asteroid Belt 20g. Saturn 84g.
KIDS OF EARTH... WELCOME TO YOUR FUTURE!
FOLLOW ME INTO THE SUN... YOU WILL SHARE THE DEATH OF A MARTIAN WARRIOR!
ODYSSEY
TOP THRILL
DAN DARE
Bolle

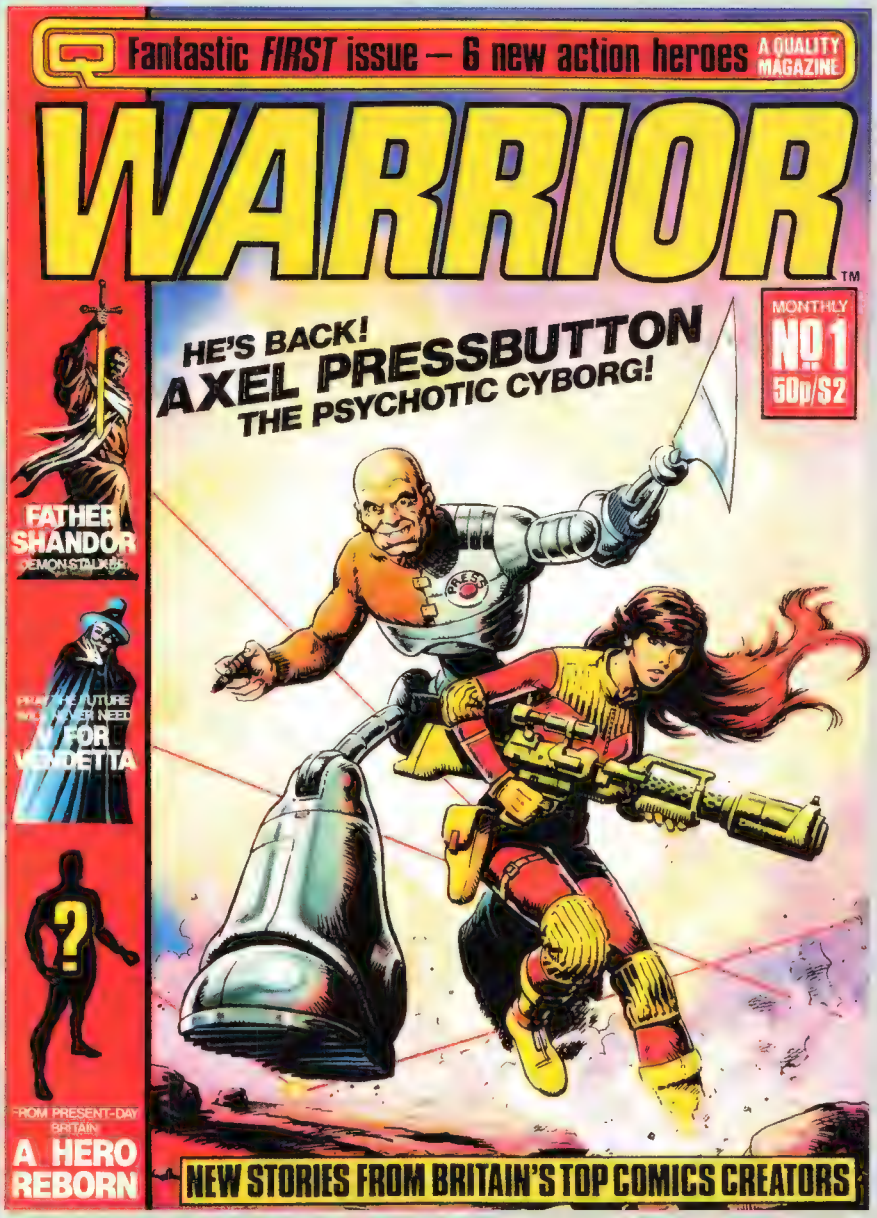
À droite : Le premier script de Moore pour Marvel fut publié dans le *Doctor Who Weekly* n° 35 de juin 1980. « L'Héritage Noir – Chapitre 1 » fut illustré par David Lloyd.

ses premières tentatives : « J'ai écrit un script pour *Judge Dredd* et je l'ai montré à Steve. Il l'a copieusement annoté au stylo rouge et m'a appris tout ce que j'avais besoin de savoir. » Entre autres : comment améliorer une description de case ambigüe, identifier les vignettes ou les dialogues superflus, supprimer les descriptifs redondants.

Moore réécrit son scénario et l'envoie à *2000 AD*. En réponse, il reçoit un courrier très encourageant du rédacteur Alan Grant : s'il est peu probable qu'ils confient leur titre phare à un néophyte plutôt qu'à un professionnel accompli comme John Wagner, le script de Moore est néanmoins prometteur. Grant suggère à Moore de lui envoyer des synopsis courts pour des histoires autoconclusives à chute. C'est la méthode employée par *2000 AD* pour éprouver les capacités d'un nouveau scénariste. Après un ou deux faux départs, Moore voit sa première histoire acceptée dans *Future Shocks*. D'autres commandes suivront en quelques mois. « J'ai reçu leur courrier d'acceptation avec plein de robots qui levaient le pouce : mon script était validé. »

Steve Moore travaille alors pour Marvel UK, une filiale de l'éditeur américain. Il propose généreusement de montrer au responsable éditorial Paul Neary un scénario qu'Alan a écrit. *L'Héritage Noir* est une aventure des Cybermen en deux parties, prévue pour une diffusion en fin de magazine du *Doctor Who Weekly*, produit par Marvel UK. L'histoire est acceptée et David Lloyd est engagé pour la dessiner. « Steve fait partie des gens à qui ma carrière dans les comics doit beaucoup. »

Les missions tombent régulièrement mais ça n'est pas encore suffisant. « Mes scripts commençaient à se vendre et les gens savaient qu'ils pouvaient compter sur moi pour rendre un travail potable dans des délais courts. » Mais pendant les deux années qui suivent, Moore n'a guère plus que deux douzaines d'histoires courtes publiées dans *2000 AD* et *Doctor Who*. « Pendant un temps, j'ai gardé le dessin comme filet de sécurité parce que je ne savais pas si je m'en sortirais comme scénariste. »



Ci-dessus : Le tout premier numéro de *Warrior*, en mars 1982. La couverture montre Axel Pressbutton, créé par Steve Moore et Alan Moore, apparu pour la première fois dans leurs strips pour *Dark Star* et *Sounds*.

Moore n'identifie pas particulièrement ce moment comme étant le début de sa carrière : « C'est une évolution, il n'y a pas de moment précis où ça commence. » Pourtant, sa décision de raccrocher les crayons est certainement encore plus déterminante que celle de démissionner de son travail alimentaire pour devenir un professionnel de la BD. Plutôt que de se contenter d'être un dessinateur médiocre, Moore a franchi une étape capitale qui fera de lui le meilleur scénariste de sa génération.

Tandis que croissent ses modestes revenus, son foyer fait de même. Alors que s'ajoutent des scripts occasionnels à ses strips pour *Sounds* et *Maxwell*, Alan a une seconde fille avec Phyllis en février 1981, qu'ils prénomment Amber.

Rédiger régulièrement des histoires qui se terminent en deux ou cinq pages est un excellent exercice pour apprendre les techniques d'écriture et perfectionner ses talents. Moore est fin prêt lorsqu'en mars 1982, Dez Skinn, ancien rédacteur de chez IPC et Marvel UK, lance sa propre anthologie BD révolutionnaire, *Warrior*. Skinn offre à Moore l'occasion de créer plusieurs séries, dont deux marqueront l'histoire des comics britanniques : *Marvelman* (rebaptisé *Miracleman* aux États-Unis) et *V pour Vendetta*.

Soudain, Moore le scénariste est à la mode. La qualité de ses histoires et sa popularité grandissante auprès des lecteurs poussent Marvel UK et 2000 AD à lui proposer aussi des séries. « Tout a démarré en même temps. Quand 2000 AD et Marvel ont su que j'écrivais des séries pour quelqu'un d'autre, ils se sont mis à m'en proposer de leur côté. » Durant les deux années qui suivent, Moore crée trois des séries les plus populaires de *2000 AD* : *Skizz*, *D.R. & Quinch* et *La Ballade d'Halo Jones*. Il devient aussi le scénariste de *Captain Britain* pour Marvel.

Alan Moore s'apprête à dominer les comics britanniques.

Temps troublés et futurs imprévus

« Il mangea trois bibliothèques et une école, il but la piscine municipale, dévora un ou deux immeubles de bureaux, puis il fonça vers le zoo du coin. » **A Cautionary Fable, *2000 AD* n° 240**

Limités par la longueur et la nécessité d'une fin surprenante, bon nombre des premiers strips de Moore pour 2000 AD se concluent par une chute brutale. Bâtis sur une idée unique, ils ressemblent à un épisode condensé de *La Quatrième Dimension* au format BD. Heureusement, grand lecteur d'anthologies de nouvelles de science-fiction, Moore n'a qu'à se « contenter d'appliquer cette sensibilité aux comics ».

Naturellement, à cause des limites du format, certaines histoires tournent vite à la formule, Moore avouant qu'il a inventé quelques recettes lui-même. Les histoires s'inspirent d'une blague, d'un jeu de mot ou d'une astuce comme l'histoire de la « liste ». Par exemple, *Le Dictionnaire des expressions phlondrutiennes* provient de la fascination de Moore pour les cultures indigènes. « J'ai un dictionnaire d'expressions cajuns dans lequel des pages entières semblent dédiées aux conversations sur les hémorroïdes. À vous d'en déduire ce que vous voudrez. »

Coup de soleil part de l'idée que certaines zones de la surface solaire sont assez froides pour être habitées. Moore invente aussi le concept des *Salons de pâleur* où les vaniteux vont se débarrasser de leur bronzage.

L'Homme réversible sort du lot, envisageant ce que serait une vie vécue à l'envers, de la mort à la naissance. Ce concept est une figure récurrente de la littérature de l'imaginaire, avec notamment *L'Étrange Histoire de Benjamin Button* de F. Scott Fitzgerald. Moore l'exécute en quatre pages chargées d'émotion et d'humour avant de conclure sur l'inévitable note d'horreur. « Elle avait quelque chose d'émouvant. Les événements ordinaires d'une vie humaine nous sont si familiers qu'on ne se rend pas compte de leur charge émotionnelle. C'est quand on les passe à l'envers qu'ils ont l'air différents. » Moore reviendra vers ce motif avec son *Birth Caul*, des années plus tard.

Ci-dessus : Le premier scénario de commande par Moore pour *2000 AD*, *Vacances en enfer*, dans un hors-série spécial SF de l'été 1980. Il était dessiné par Dave Harwood.

Ci-contre : *L'Homme réversible* est l'une des histoires courtes de Moore qui ont le plus marqué sa période chez *2000 AD*, dans le n° 308 de mars 1983.

"SHE WAS ONLY WITH US FOR A FEW YEARS BEFORE SHE MOVED INTO HER OWN HOUSE. STRAIGHT AFTER THAT WE HAD TO GO TO ANOTHER FUNERAL AND WATCH ANOTHER BOX BEING DUG UP.
"DAYS LATER WE VISITED THE HOSPITAL WITH MOTHER AND FOUND AN OLD MAN NAMED LAMRON TREBRON WAITING FOR US. HE AND MOTHER SEEMED TO HIT IT OFF FROM THE WORD GO.
"WHEN TREBRON, OR 'DAD' AS I NOW CALLED HIM, CAME OUT OF HOSPITAL HE WENT TO LIVE WITH MOTHER. THEY TOOK SEVERAL OF OUR THINGS WITH THEM TO FURNISH THEIR HOME. MOSTLY ANTIQUE FURNITURE. WE DIDN'T MIND.
"EGDAM, MYSELF AND THE BOYS WERE ENJOYING LIFE WITHOUT MUM TO LOOK AFTER. EGDAM ESPECIALLY. SHE LOOKED YOUNGER AND PRETTIER EVERY DAY.
"TREBOR WAS GIVING US A BIT OF TROUBLE. HE WAS GOING THROUGH THAT DIFFICULT STAGE WHERE BOYS FIRST START TO LOSE INTEREST IN GIRLS. ON THE WHOLE, THOUGH, WE WERE CONTENT.
"AS THE YEARS ROLLED BY I GOT ON VERY WELL AT WORK, RECEIVING DEMOTION AFTER DEMOTION. EGDAM AND I WERE VERY HAPPY. LIFE SEEMED TO GET EASIER.
"MUM AND DAD WOULD CALL ON SUNDAYS. THEY DOTED ON NODROG, AND WERE ESPECIALLY FOND OF LITTLE TREBOR. EVERY CHRISTMAS THEY'D TAKE DOZENS OF TOYS AWAY FROM HIM.
"OF COURSE, WHEN TREBOR REACHED BABYHOOD THINGS WERE MORE DIFFICULT. HIS WAILING AT NIGHT KEPT PUTTING US TO SLEEP AND I CAME TO DREAD CHANGING HIS NAPPIES.
"ONE DAY, EGDAM, LOOKING BLISSFULLY HAPPY, TOOK TREBOR OFF TO HOSPITAL. I VISITED THEM A FEW TIMES, SURPRISED BY HOW PINK AND TINY HE HAD BECOME. EVENTUALLY EGDAM CAME HOME ALONE.
"THREE YEARS LATER, NODROG WAS GONE, TOO. I DIDN'T MISS THEM AT ALL. EGDAM AND I WERE ENTERING INTO THE HAPPIEST TIME OF OUR LIVES. WE WERE SO MUCH IN LOVE.
"THE MARRIAGE SERVICE CAME AS A SURPRISE AND I WAS NERVOUS, DESPITE THE WONDERFUL FORTNIGHT IN BENIDORM THAT PRECEEDED IT. I FELT SORRY THAT THE CHILDREN COULDN'T BE THERE.
"OF COURSE, AFTER THAT, EGDAM AND I HAD TO LIVE SEPARATELY. I WAS FORTUNATE IN THAT MY MUM AND DAD TOOK ME IN. I STILL SAW EGDAM EVERY DAY, THOUGH, SO IT WAS ALL RIGHT.
"EGDAM GAVE ME A DIAMOND RING, WHICH I EXCHANGED FOR MONEY AT THE JEWELLERS. GRADUALLY, EGDAM AND I STARTED TO SEE LESS AND LESS OF EACH OTHER.
"ONE NIGHT WE MET AS WE EACH BACKED OUR WAY TO THE STATION. WE WALKED ALONG CHATTERING PLEASANTLY. WE BOTH CARRIED NEWSPAPERS UNDER OUR ARMS.

Ci-dessus : Preuve de la popularité montante d'Alan Moore, un poster de « Robot Scénariste » dessiné par Robin Smith en deuxième page de couverture de *2000 AD* n°322, juin 1983.

Ci-contre : Paul Neary a dessiné le *Récit édifiant* pour *2000 AD* n°240 de novembre 1981.

Récit édifiant rend hommage au *Livre des bêtes pour les enfants méchants* d'Hilaire Belloc : un jeune garçon souffre d'un trouble de l'alimentation qui empire après qu'il a rencontré et mangé des extraterrestres. Paul Neary met le tout en images à la façon des illustrés du XIX[e] siècle. *Chronoflics* joue dans le bac à sable de Robert A. Heinlein et donne à Alan Moore la possibilité de reprendre la narration à la troisième personne façon détective privé de *Roscoe Moscow*, dans un environnement SF. Les histoires offrent à Moore l'occasion d'expérimenter avec des idées amusantes, surréalistes, voire stupides, et de collaborer avec toute une variété de dessinateurs doués.

Moore s'associe souvent avec Dave Gibbons, Steve Dillon, Mike White, Paul Neary et John Higgins. Il lui arrive aussi de travailler avec Bryan Talbot, Robin Smith, Garry Leach, Ian Gibson, Jesus Redondo, Eric Bradbury, Brett Ewins et Brendan McCarthy.

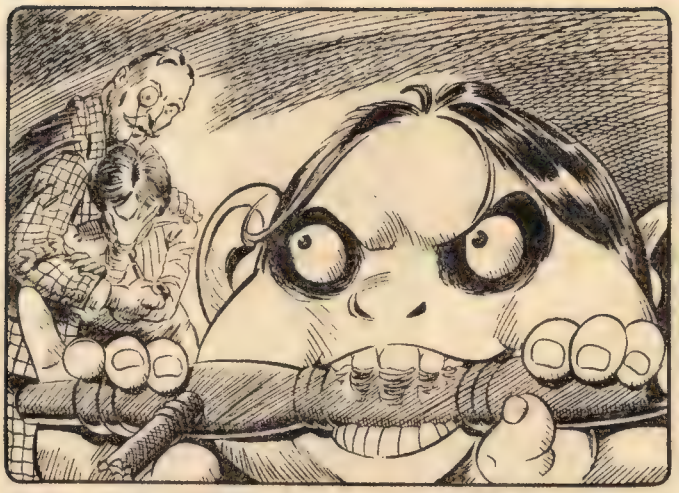
Moore est très heureux d'apprendre que Dave Gibbons va illustrer *Tournez Manège* car le dessinateur est déjà une valeur sûre et Moore ne s'attendait pas à travailler avec lui. Leur partenariat est fructueux et ils collaboreront par la suite à de nombreux strips pour *2000 AD*. Gibbons dira : « Nous étions sur la même longueur d'onde. On aimait le même genre de comics. On avait le même amour du travail soigné. »

Au total, Moore écrit vingt-huit *Future Shocks* et treize *Time Twisters*, ainsi que quatre autres histoires indépendantes dans le même genre. Par ailleurs, il écrit huit aventures d'Abelard Snazz, « l'homme au cerveau duplex », ainsi que deux courtes histoires des *Ro-Jaws' Robo Tales*. Il est aussi engagé pour écrire des histoires autoconclusives dans les recueils cartonnés annuels de *2000 AD*, dont *Ro-Buster*, *Rogue Trooper* et les *ABC Warriors*.

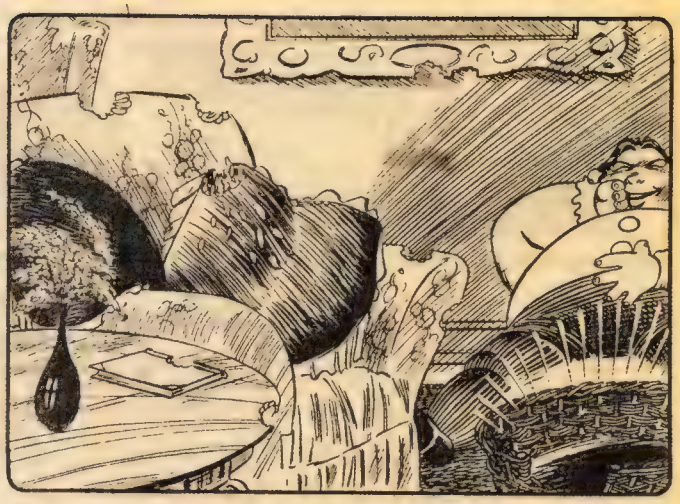
Les nombreux scripts de Moore sur ces bandes dessinées sans prétention lui apprennent à construire et rythmer un scénario de façon efficace, à présenter des personnages dans leur environnement et à mener une histoire vers une conclusion satisfaisante, en une poignée de pages. Il considère que c'est le meilleur apprentissage de l'écriture BD qu'il aurait pu espérer. « On doit faire tout ce qu'on est censé faire dans un roman mais à une échelle bien plus réduite. Ce n'est pas si facile mais si on écrit suffisamment d'histoires courtes, on finit par bien maîtriser les bases. »

« Qu'on écrive une histoire de vingt-quatre pages, une série de douze épisodes ou un énorme roman graphique, on doit quand même avoir un début, un milieu et une fin. »

Moore commence à développer une méthode très personnelle. Il rédige des scénarios hautement détaillés pour que sa vision soit bien retranscrite sur la page crayonnée, avec le moins d'erreurs possibles de la part du dessinateur. « Souvent, je ne savais pas qui allait illustrer mon histoire. Je devais écrire un scénario qui résiste à n'importe quel dessinateur… je mettais tous les détails auxquels je pensais et j'essayais de rendre ça aussi amusant et intéressant que possible pour l'illustrateur. Ainsi, même quand il n'était pas inspiré du tout, une fois qu'il avait lu le script, il avait quand même envie de faire un minimum d'efforts. »



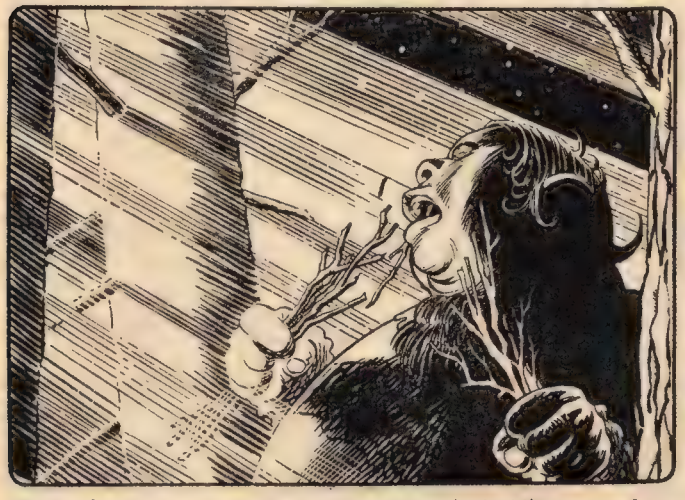
"As if afflicted by a curse, his appetite grew more diverse. Despite his parents' frosty stares he'd often gnaw through legs of chairs."



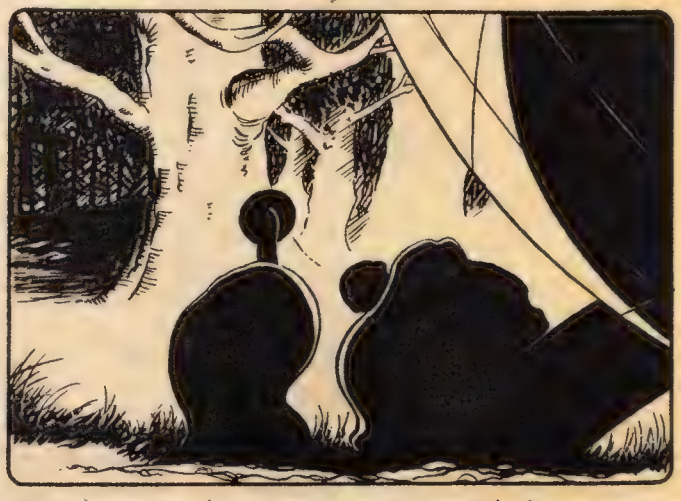
"He'd munch, with unashamed glee, through carpets and upholstery... and household pets too slow to flee would often vanish, utterly."

"The parents of his friends, in fear, forbade their offspring to go near lest they should up as a feast for this demented little beast."

"He stalked alone, shunned by his peers, in verdant woodlands growing near, and at the tremor of his tread the timid forest creatures fled."



"One evening, as he dined on twigs, a sound disturbed this prince of pigs, and looking up saw something bright descending from the starry night."



"The glowing disc dropped from the sky toward a leafy glade nearby, and from it's hatch, as Timmy hid, a brace of curious creatures slid."

Seigneurs du temps et des ténèbres

« À l'époque, il semblait que le seul lien entre Marvel UK et Marvel America était le nom qu'ils partageaient. » **Alan Moore**

Contrairement aux comics américains, les comics britanniques sont tous des anthologies d'histoires courtes de une à trois pages, mélangeant parfois BD d'humour et BD d'aventure dans la même publication. Même les titres visant un lectorat plus âgé contiennent des séries régulières à épisodes courts. Traditionnellement, la distribution au Royaume-Uni se fait sur un rythme hebdomadaire qui impose aux dessinateurs le nombre de pages qu'ils peuvent confortablement produire. Les titres de Marvel UK rééditent surtout du matériel de la maison mère, c'est-à-dire des comics américains mensuels d'une vingtaine de pages, centrés sur un seul personnage et découpés en tranches afin d'imiter le format hebdomadaire habituel des magazines britanniques.

Mais certaines productions locales sont commandées sous forme d'histoires courtes publiées en fin de magazine. C'est dans les pages des adaptations Marvel de *Doctor Who* et de *Star Wars* que Moore a l'occasion de montrer son savoir-faire.

S'il déclare n'avoir pas été un fan – « je ne savais rien de *Doctor Who*, je trouvais que c'était mauvais depuis le départ de William Hartnell » –, Moore traite le sujet avec respect et une grande attention aux détails. Les histoires se déroulent dans l'univers du *Doctor Who* mais s'attachent surtout aux personnages secondaires plutôt qu'au Docteur lui-même. *L'Héritage Noir* se concentre sur les ennemis récurrents du Docteur, les Cybermen, qui doivent faire face à la menace d'une arme secrète. Pour l'occasion, Moore collabore avec David Lloyd, un dessinateur régulier de Marvel UK. Il se souvient du nom de Lloyd pour avoir vu ses premiers travaux dans le fanzine *Shadow*. Ils s'entendent très bien. « Je crois que j'avais trouvé en Dave quelqu'un qui aimait expérimenter autant que moi et qui me complétait bien. » Par la suite, Moore relance des ennemis relativement obscurs du Doctor Who, les Autons, dans l'inquiétant *La Routine*, toujours dessiné par David Lloyd.

Apprenant vite, Moore prend confiance dans son écriture. Il poursuit avec une trilogie d'histoires fondée sur les Time Lords. Dans *La Mort de l'Étoile*, Moore résout une des contradictions de la série télévisée à propos du père fondateur des ancêtres du Docteur. La solution de Moore sera adoptée par la série TV dans un épisode ultérieur et un poste de scénariste lui sera même proposé en 1988, qu'il refusera.

Le bref passage de Moore sur *Doctor Who*, avec une douzaine de courts épisodes, est remarquable par son introduction de l'Armée Secrète : une équipe pan-dimensionnelle intergalactique de mercenaires à superpouvoirs, qui sera plus tard intégrée dans la continuité du *Captain Britain* de Marvel.

Ci-dessus : La page manquante de l'histoire de Moore, *La Conscience du Seigneur Noir*, restaurée dans le *Star Wars : Devilworlds* n° 1 de Dark Horse.

Ci-contre : Alan Moore a même tenu une rubrique de magazine. Celle-ci provient de *Daredevils* n° 6 de juin 1983.

FANZINE REVIEWS

by alan moore

CATALYST NO 1
Available for 40p plus a first or second-class stamp from Norman Herrington, 19, Montague Rd, Easebourne, Nr. Midhurst, Sussex.

Now, this is a nicely put together item. What you get for your money, basically, is an A2 sized poster of Batman, Robin and Batgirl drawn by the very professional-looking Don Wazejewski. The poster is then folded down to A5 size, and on the back of it we find an eight page fanzine printed.

It's an interesting package idea and I'm quite taken with it, although I suppose that if for some reason you didn't happen to like the poster, the remaining eight pages might be considered to contain little actual reading material for your forty pence.

For my part, I'd sooner have a small, well produced quality magazine than a sprawling indiscriminate mess with dull, trivial and rambling articles poorly reproduced upon toilet paper.

Catalyst is refreshing and inventive and well worth investigating.

As for the actual articles, there's a piece by Pete Scott which reviews issue three of the awesome Bill Griffith's *Zippy*, providing an adequate introduction to the wonderful world of *Zippy the Pinhead* for those who might be unfamiliar with the microcephalic mystic of the All-Nite Laundromat.

Zippy the Pinhead is, in my own opinion, the single most important character in world literature ever, and any article which goes along with my opinions is just dandy by me. As the pointy-headed perfect master himself has remarked: "I've got an *idea*!! Why don't I *stare* at you so *hard*, you forget your *social security* number!!"

There's also an article by editor *Norman Herrington* detailing his first impressions of the legendary *EC comics* line. For anybody already familiar with *EC comics* the article won't tell them anything new, but it stands as a very readable introduction for anybody who hasn't yet sampled the stomach-wrenching delights of the most influential comic company since Superman first decided to wear his underpants outside his trousers.

Actually, most of the articles in *Catalyst* seem to be introductory pieces of one sort or another. . .probably because that's all you get room for in such a limited number of pages.

This might, with time, become a little dull, although in Catalyst's favour it should be said that the magazine in general shows impeccable taste when it comes to choice of subject matter.

In addition to the articles already mentioned there's a piece by *Maureen James* on *Will Eisner*, creator of *The Spirit* and a number of other equally worthwhile ventures.

Again, it's a well written introductory article and *Maureen James* has managed to articulate her enthusiasm for *Eisner* and his work very convincingly, although in places it looks as if she may have let said enthusiasm run away with her a little.

Still, that's very easy to do where *Eisner* is concerned and I'm hardly the person to criticize anybody for over-writing.

There's a shrewd and incisive review of *Jim Starlin's Metamorphosis Odyssey* by *Peter Campbell* which delivers a very good model of the way fan criticism ought to be. It's constructed with a degree of care that shows the proper respect for the material under discussion and it mkes it's point lucidly with a minimum of fuss.

Wrapping up the issue we have a smattering of friendly and informal chat from the editor and a trivia quiz in which I was surprised to find that *I* was two of the answers.

It's a disquieting feeling to be approaching ones thirties and suddenly realise that one is a piece of trivia, just like *Tom Mix*'s horse or *Torchy The Battery Boy*.

For all that, however, CATALYST is a promising production and I'm looking forward to issue two.

FAST FICTION NO 4
Available from I. R. Wieczorek, 141, Brecknock Rd, Tufnell Park, London N9 for 55p including postage.

Much as I've enjoyed the previous issue of FAST FICTION that I've seen, I haven't mentioned them in these pages yet because I wasn't really sure whether such a unique and distinctive publication really classified as a fanzine. But what the hell? I know nobody ever reads these fanzine reviews so I might just as well stick it in anyway. Nobody will care. Nobody cares if I live or die. The only reason they employ me is because they've got me confused with Steve Moore.

Yeah, so, anyway. . .*FAST FICTION*. *FAST FICTION* is a twenty-page offset printed A5 magazine with the occasional benefit of hand-colouring on the covers. It's more or less strips from cover to cover and it seems to generate some of the liveliest and most ground-breaking work being done in this country at the moment.

It isn't conventional comics fare by any means, but then if you want the conventional there's plenty of places to look for it elsewhere.

FAST FICTION, while it might be an acquired taste, it is something special and it deserves your support even more than most of the other stuff that I fill these pages with rave reviews of.

The first strip this time round also happens to be the best in the issue. It's by *Phil Elliot* and it focuses upon another batch of the dream-like reminiscences of his recurring character, *Gimbley*.

In places the art calls to mind various influences ranging from *Herge* of *Tin Tin* fame through to the disturbing *Charles Burns* whose material has recently appeared in *Raw Magazine*, but above and beyond that it has a character of it's own.

There's something uneasily hard-edged and brittle about the drawings, but at the same time this is balanced by the oddly-affecting sense of poetry in the actual stories.

In this issue, Gimbley is afflicted by two spectral musicians who stand at the foot of his bed and serenade his pysical demise. Nonplussed, he seeks advice, only to learn that he is not the only one thus afflicted. The whole thing has a fascinating strangeness about it that leaves you hungry for more of the same without really knowing why.

Gimbley is followed by a piece entitled *Cracks* by editor *Ian Wieczoreck*.

It's an interesting and unusual piece in a lot of different respects. . . the balance of pictures and text is curious, but the overall storytelling uses this to its advantage.

Each frame is seen through the eyes of the protagonist, so that we are forced to identify with him even though the only glimpse we see of him in is his face in a shaving mirror.

I seem to remember an old *Phillip Marlowe* movie that employed this device . . . it was a good trick then and it's a good trick now.

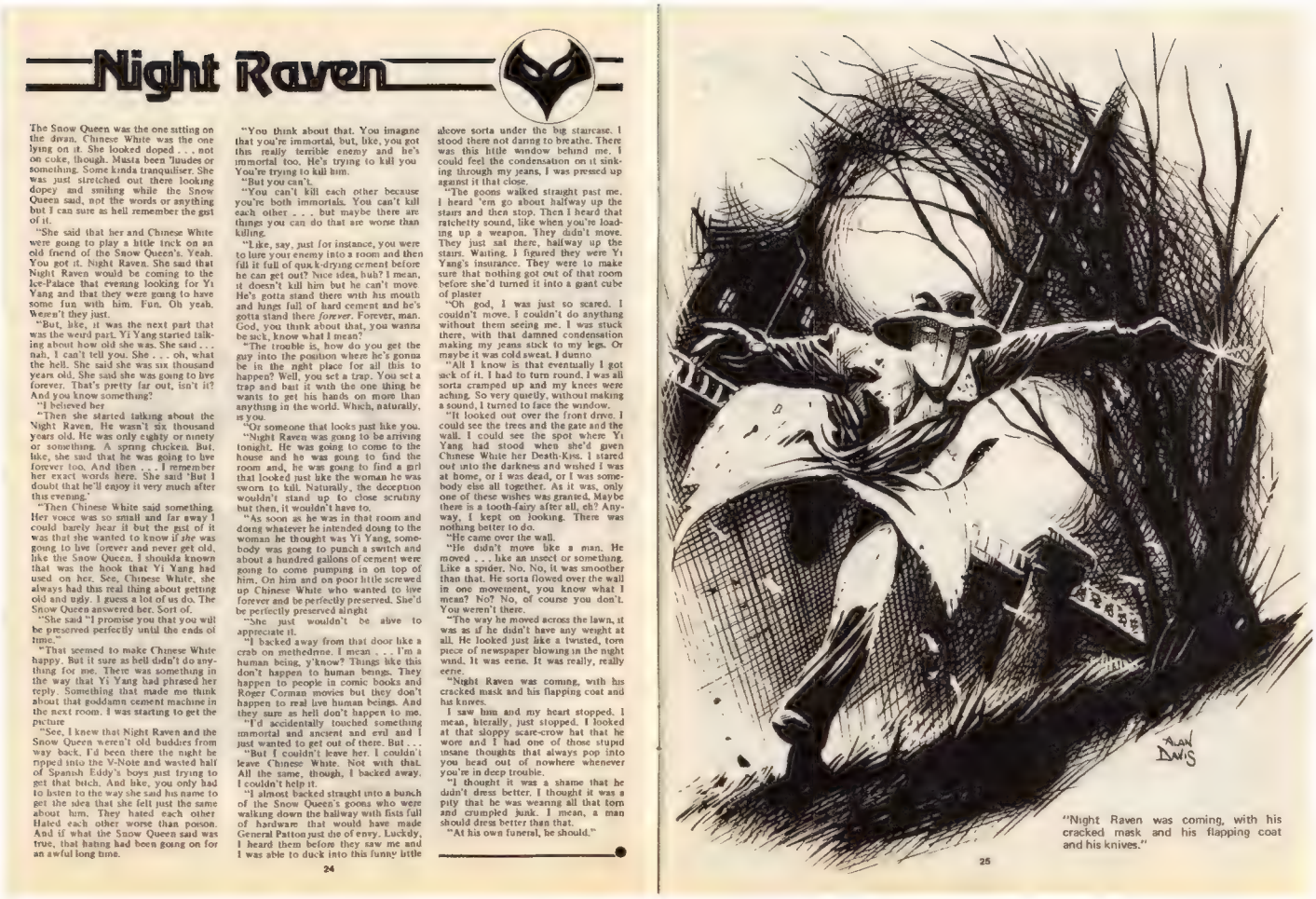
The narrative perfectly conveys the sense of disquiet felt by the narrator as his home is scarred and damaged by mysterious builders who call while he is out at work. The story is quiet and disturbing, the feelings it generates are similar to those conjured up in the writings of *Kafka* or in *Roland Topor's* excellent novel *The Tenant*.

The final strip in the magazine is a piece by *Eddie Campbell* who you may remember me raving about an issue or so back. This time round, however, I found myself a little disappointed. It's not so much that the story isn't good, but rather that it isn't anywhere near as good as a lot of the other *Campbell* pieces that I've seen.

If Eddie hadn't set himself such a high standard I'd probably like this just fine, but as it is I came away expecting something more. . .something that I'm confident will be delivered with either the next issue of FAST FICTION or in Ed Hillyers forthcoming *All-Campbell* issue of *Gen Comics*.

I'm tired of heaping superlatives onto this kind of stuff. . .suffice it to say that as a whole, FAST FICTION is a little splinter of comic book history in the making and if you want to be in on the ground floor then you'd better be quick.

Apologies for not reviewing Science Fiction 3 as promised but we discovered before going to press that it was no longer available. We will review one of the future issues.



Night Raven

The Snow Queen was the one sitting on the divan. Chinese White was the one lying on it. She looked doped . . . not on coke, though. Musta been 'luudes or something. Some kinda tranquiliser. She was just stretched out there looking dopey and smiling while the Snow Queen said, not the words or anything but I can sure as hell remember the gist of it.

"She said that her and Chinese White were going to play a little trick on an old friend of the Snow Queen's. Yeah. You got it. Night Raven. She said that Night Raven would be coming to the Ice-Palace that evening looking for Yi Yang and that they were going to have some fun with him. Fun. Oh yeah. Weren't they just.

"But, like, it was the next part that was the weird part. Yi Yang started talking about how old she was. She said . . . nah, I can't tell you. She . . . oh, what the hell. She said she was six thousand years old. She said she was going to live forever. That's pretty far out, isn't it? And you know something?

"I believed her.

"Then she started talking about the Night Raven. He wasn't six thousand years old. He was only eighty or ninety or something. A spring chicken. But, like, she said that he was going to live forever too. And then . . . I remember her exact words here. She said 'But I doubt that he'll enjoy it very much after this evening.'

"Then Chinese White said something. Her voice was so small and far away I could barely hear it but the gist of it was that she wanted to know if *she* was going to live forever and never get old, like the Snow Queen. I shoulda known that was the hook that Yi Yang had used on her. See, Chinese White, she always had this real thing about getting old and ugly. I guess a lot of us do. The Snow Queen answered her. Sort of.

"She said "I promise you that you will be preserved perfectly until the ends of time."

"That seemed to make Chinese White happy. But it sure as hell didn't do anything for me. There was something in the way that Yi Yang had phrased her reply. Something that made me think about that goddamn cement machine in the next room. I was starting to get the picture.

"See, I knew that Night Raven and the Snow Queen weren't old buddies from way back. I'd been there the night he ripped into the V-Note and wasted half of Spanish Eddy's boys just trying to get that bitch. And like, you only had to listen to the way she said his name to get the idea that she felt just the same about him. They hated each other. Hated each other worse than poison. And if what the Snow Queen said was true, that hating had been going on for an awful long time.

"You think about that. You imagine that you're immortal, but, like, you got this really terrible enemy and he's immortal too. He's trying to kill you. You're trying to kill him.

"But you can't.

"You can't kill each other because you're both immortals. You can't kill each other . . . but maybe there are things you can do that are worse than killing.

"Like, say, just for instance, you were to lure your enemy into a room and then fill it full of quick-drying cement before he can get out? Nice idea, huh? I mean, it doesn't kill him but he can't move. He's gotta stand there with his mouth and lungs full of hard cement and he's gotta stand there *forever*. Forever, man. God, you think about that, you wanna be sick, know what I mean?

"The trouble is, how do you get the guy into the position where he's gonna be in the right place for all this to happen? Well, you set a trap. You set a trap and bait it with the one thing he wants to get his hands on more than anything in the world. Which, naturally, is you.

"Or someone that looks just like you.

"Night Raven was going to be arriving tonight. He was going to come to the house and he was going to find the room and, he was going to find a girl that looked just like the woman he was sworn to kill. Naturally, the deception wouldn't stand up to close scrutiny but then, it wouldn't have to.

"As soon as he was in that room and doing whatever he intended doing to the woman he thought was Yi Yang, somebody was going to punch a switch and about a hundred gallons of cement were going to come pumping in on top of him. On him and on poor little screwed up Chinese White who wanted to live forever and be perfectly preserved. She'd be perfectly preserved alright.

"She just wouldn't be alive to appreciate it.

"I backed away from that door like a crab on methedrine. I mean . . . I'm a human being, y'know? Things like this don't happen to human beings. They happen to people in comic books and Roger Corman movies but they don't happen to real live human beings. And they sure as hell don't happen to me.

"I'd accidentally touched something immortal and ancient and evil and I just wanted to get out of there. But . . .

"But I couldn't leave her. I couldn't leave Chinese White. Not with that. All the same, though, I backed away. I couldn't help it.

"I almost backed straight into a bunch of the Snow Queen's goons who were walking down the hallway with fists full of hardware that would have made General Patton just die of envy. Luckily, I heard them before they saw me and I was able to duck into this funny little alcove sorta under the big staircase. I stood there not daring to breathe. There was this little window behind me. I could feel the condensation on it sinking through my jeans. I was pressed up against it that close.

"The goons walked straight past me. I heard 'em go about halfway up the stairs and then stop. Then I heard that ratchetty sound, like when you're loading up a weapon. They didn't move. They just sat there, halfway up the stairs. Waiting. I figured they were Yi Yang's insurance. They were to make sure that nothing got out of that room before she'd turned it into a giant cube of plaster.

"Oh god, I was just so scared. I couldn't move. I couldn't do anything without them seeing me. I was stuck there, with that damned condensation making my jeans stick to my legs. Or maybe it was cold sweat. I dunno.

"All I know is that eventually I got sick of it. I had to turn round. I was all sorta cramped up and my knees were aching. So very quietly, without making a sound, I turned to face the window.

"It looked out over the front drive. I could see the trees and the gate and the wall. I could see the spot where Yi Yang had stood when she'd given Chinese White her Death-Kiss. I stared out into the darkness and wished I was at home, or I was dead, or I was somebody else all together. As it was, only one of these wishes was granted. Maybe there is a tooth-fairy after all, eh? Anyway, I kept on looking. There was nothing better to do.

"He came over the wall.

"He didn't move like a man. He moved . . . like an insect or something. Like a spider. No. No, it was smoother than that. He sorta flowed over the wall in one movement, you know what I mean? No? No, of course you don't. You weren't there.

"The way he moved across the lawn, it was as if he didn't have any weight at all. He looked just like a twisted, torn piece of newspaper blowing in the night wind. It was eerie. It was really, really eerie.

"Night Raven was coming, with his cracked mask and his flapping coat and his knives.

I saw him and my heart stopped. I mean, literally just stopped. I looked at that sloppy scare-crow hat that he wore and I had one of those stupid insane thoughts that always pop into you head out of nowhere whenever you're in deep trouble.

"I thought it was a shame that he didn't dress better. I thought it was a pity that he was wearing all that torn and crumpled junk. I mean, a man should dress better than that.

"At his own funeral, he should."

24

ALAN DAVIS

"Night Raven was coming, with his cracked mask and his flapping coat and his knives."

25

Après son passage sur *Doctor Who*, fin 1981, Moore se voit proposer une mission similaire dans l'adaptation Marvel de *L'Empire contre-attaque*. Là encore, l'occasion de travailler sur une véritable institution de la SF sans en avoir pour autant une connaissance approfondie ne lui pose pas de problème. « Je ne m'intéressais pas plus à *La Guerre des Étoiles* qu'au *Doctor Who*. Je n'ai rien contre ceux qui aiment mais j'ai trouvé le film plutôt ennuyeux… j'essayais de m'amuser autant que possible avec des personnages qui ne me séduisaient pas plus que ça. C'était ma stratégie, à l'époque. Je ne refusais rien. Si ça ne me passionnait pas, alors j'essayais de trouver une astuce pour que ça devienne intéressant. »

Moore construit ses histoires de *Star Wars* autour des éléments SF de la mythologie au lieu de s'attarder sur l'aspect héroïque des personnages. Il écrit une poignée d'histoires courtes à la fin du magazine britannique, avec plusieurs dessinateurs, dont le très sous-estimé John Stokes.

Preuve du laisser-aller qui touche Marvel UK en ce temps-là, une des histoires de Moore pour *Star Wars* est imprimée sans sa dernière planche.

Dark Horse Comics réimprimera plus tard l'épisode, *La Conscience du Seigneur Noir*, en couleurs, pour le marché américain dans le *Star Wars : Devilworlds* de 1996, avec la dernière page restaurée.

Prouvant sa valeur à Marvel dans ces histoires courtes, Moore se voit offrir la chance d'écrire une série régulière en reprenant les rênes de *Captain Britain* après le départ du

Ci-dessus : Couverture du premier numéro de *The Daredevils*, janvier 1983.

Ci-contre, en haut : Double-page de *Night Raven* tirée de *The Daredevils* n° 9, septembre 1983, illustration d'Alan Davis.

Ci-contre, en bas : Dessins de *Captain Britain* par Alan Davis pour *The Daredevils* n° 1.

scénariste Dave Thorpe. Moore fournit déjà les scripts de *Marvelman* et *V pour Vendetta* pour *Warrior*, à l'époque, et il hérite du dessinateur de *Captain Britain*, Alan Davis, formant avec lui un duo productif qui laissera son empreinte.

Dez Skinn, l'éditeur de *Warrior*, a dit : « Je trouvais que c'était plutôt idiot de confier les deux super-héros britanniques au même scénariste. Il allait devoir faire très attention à ne pas parasiter ses propres idées. Ironie du sort, lorsque Garry Leach ne put continuer *Marvelman* de façon régulière, Alan Moore suggéra Alan Davis pour son poste de dessinateur. »

Après trois courts épisodes dans les pages de l'hebdomadaire *Marvel Super-Heroes*, *Captain Britain* s'arrête pour être déménagé vers un nouveau mensuel ambitieux intitulé *The Daredevils*, sous la supervision éditoriale de Bernie Jaye. Moore attend son heure en écrivant d'abord un résumé de la carrière du personnage, « A Short History of Britain », puis plusieurs textes en prose pour *Night Raven*, qui sont tous publiés dans *Marvel Super-Heroes* avant l'arrêt du titre.

Night Raven est un héros de pulp archétypal, à la façon du Shadow. Il est l'un des rares personnages originaux créés par Marvel UK. Écrit à l'origine par Steve Parkhouse, il est publié dans les pages de *Hulk Comic*. Reprenant la série à la suite de Paul Neary, Moore change le point de vue de la série en faisant narrer l'histoire par les personnages secondaires, ce qui rend Night Raven plus énigmatique. « J'ai essayé de le rendre plus charismatique et mystérieux en décrivant sa façon de penser, embrouillée par la douleur et la folie. »

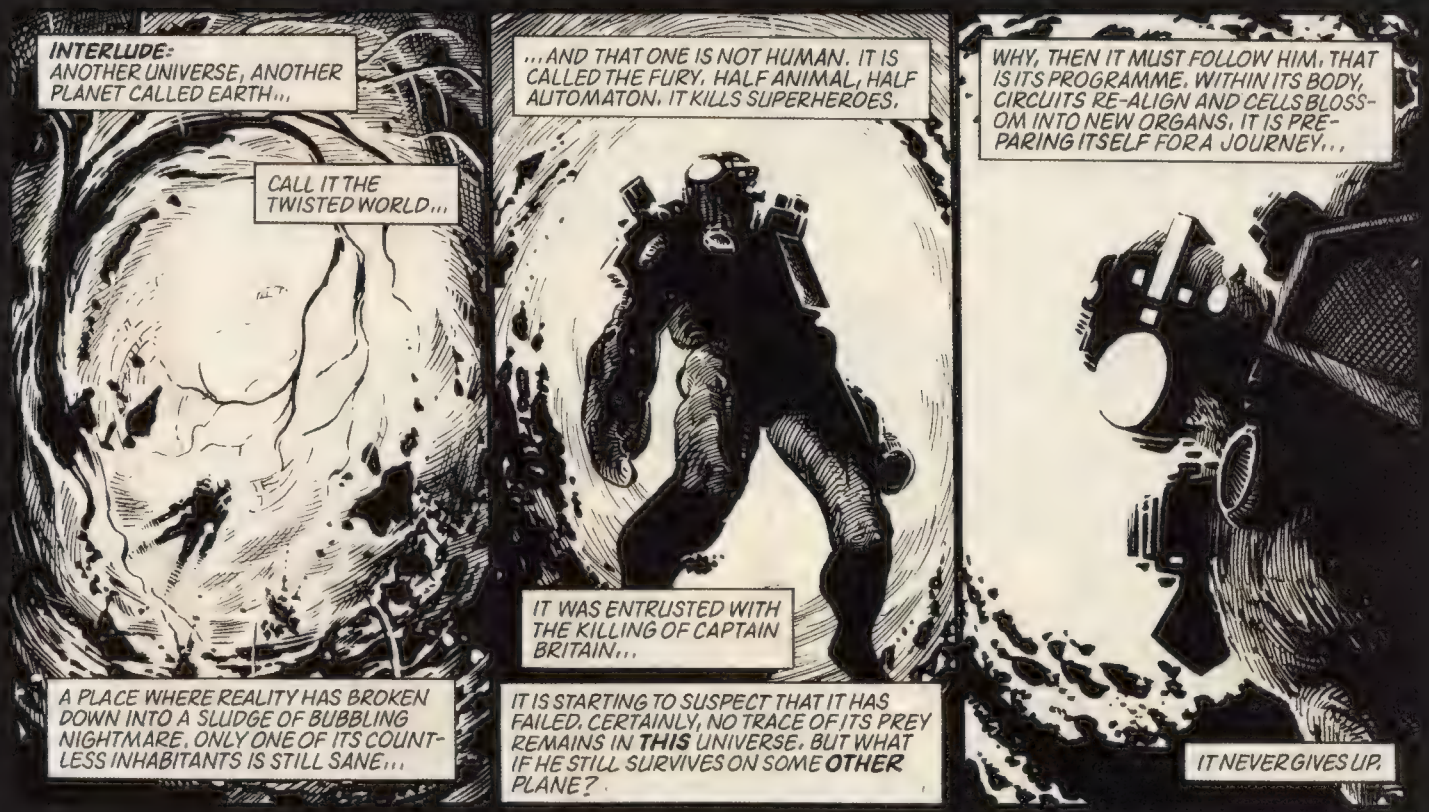
Au total, Moore écrit onze aventures en prose de *Night Raven*. Cet archétype trouve un écho dans *V pour Vendetta* et *Watchmen*.

The Daredevils est une tentative de séduction visant le lectorat plus mûr des comics britanniques dans un emballage haut de gamme et sophistiqué. Moore est l'homme idéal pour cette mission. Pour des raisons budgétaires, le magazine publie des rééditions du *Daredevil* de Frank Miller, le *Captain Britain* de Moore et Davis, produit au Royaume-Uni, ainsi que des articles et des histoires en prose souvent rédigés par Moore lui-même. « Tout le monde adorait Bernie Jaye. Elle était vraiment sympa. On lui avait accordé un budget ridicule pour faire de *The Daredevils* un magazine ambitieux. Alors, Alan Davis et moi, on lui donnait plus de dessins ou plus de scripts pour le même tarif. »

Chaque chapitre de *Captain Britain* est augmenté de six à dix pages (voire plus) pour donner davantage de liberté à ses auteurs. La nécessité de boucler la pagination avec des textes bon marché offre à Moore et à d'autres un forum pour exprimer leurs opinions sur le milieu des comics. Moore écrit un texte controversé sur Stan Lee, le parrain de Marvel, ainsi que « Invisible Girls and Phantom Ladies », un des premiers articles à dénoncer le sexisme dans la BD. Dans chaque numéro, Moore anime une rubrique dédiée aux chroniques de fanzines, ce qui lui permet de féliciter des ouvrages photocopiés à faible tirage, qu'il achète chez les bouquinistes de Westminster, parmi lesquels on trouve les travaux d'Eddie Campbell, d'Ed Hillyer et de Phil Elliot.

Night Raven fait aussi un grand retour. À partir de *Daredevils* n° 6, Moore écrit des textes en prose qu'Alan Davis illustre ponctuellement. Moore rédige même une parodie du *Daredevil* de Miller, intitulée *Grit* et efficacement illustrée par Mike Collins. La courageuse expérience de Bernie Jaye sur *Daredevils* dure moins d'un an et se termine avec le numéro 11. Mais *Captain Britain* survit et est transféré dans un autre mensuel : *Mighty World of Marvel*.

HI.


INTERLUDE:
ANOTHER UNIVERSE, ANOTHER PLANET CALLED EARTH...
CALL IT THE TWISTED WORLD...
A PLACE WHERE REALITY HAS BROKEN DOWN INTO A SLUDGE OF BUBBLING NIGHTMARE. ONLY ONE OF ITS COUNTLESS INHABITANTS IS STILL SANE...
...AND THAT ONE IS NOT HUMAN. IT IS CALLED THE FURY. HALF ANIMAL, HALF AUTOMATON. IT KILLS SUPERHEROES.
IT WAS ENTRUSTED WITH THE KILLING OF CAPTAIN BRITAIN...
IT IS STARTING TO SUSPECT THAT IT HAS FAILED. CERTAINLY, NO TRACE OF ITS PREY REMAINS IN **THIS** UNIVERSE. BUT WHAT IF HE STILL SURVIVES ON SOME **OTHER** PLANE?
WHY, THEN IT MUST FOLLOW HIM. THAT IS ITS PROGRAMME. WITHIN ITS BODY, CIRCUITS RE-ALIGN AND CELLS BLOSSOM INTO NEW ORGANS. IT IS PREPARING ITSELF FOR A JOURNEY...
IT NEVER GIVES UP.

Captain Britain

Ci-dessus : La première tentative de Marvel UK de lancer le personnage de Captain Britain. *Captain Britain* n° 14, janvier 1977.

Ci-contre, en haut : Captain Britain et l'Armée Secrète rendent visite à Betsy Braddock dans *The Daredevils* n° 8, août 1983.

Ci-contre, en bas : « Une machine à tuer les super-héros. » La Furie, dans *The Daredevils* n° 6, juin 1983.

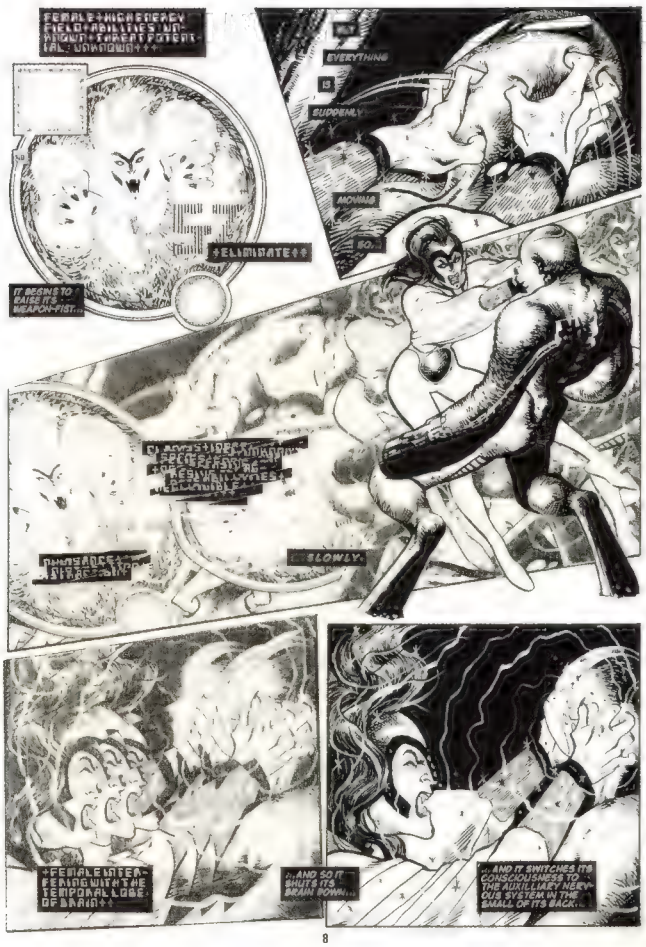
« … et le son de son cri raisonne comme celui du verre qui se brise. Un verre qui se brise lentement. »
***The Daredevils* n° 10**

Captain Britain a été créé en 1976 dans les bureaux américains de Marvel par Chris Claremont et Herb Trimpe, spécifiquement pour le marché britannique. Bien que Claremont est anglais de naissance et qu'Herb Trimpe a passé de longues vacances dans le sud de l'Angleterre, le personnage manque d'originalité et ressemble à un super-héros générique vêtu d'un drapeau britannique. L'hebdomadaire éponyme s'arrête au bout de trente-neuf numéros, Captain Britain passant de mains en mains, changeant de costume et de magazine avant d'atterrir dans *Marvel Super-Heroes* sous la direction de Dave Thorpe et sous la plume d'Alan Davis. La courte période de Thorpe sur la série a tiré l'intrigue vers la satire politique. Ce dernier propose un scénario traitant des incidents en Irlande du Nord mais un désaccord avec Marvel provoque sa démission. Moore est alors engagé pour le remplacer. Sa mission : tirer au clair un historique rendu confus par la succession des différents scénaristes, des univers parallèles, des sous-intrigues non résolues et une myriade de personnages dont Saturnyne, Mad Jim Jaspers, Jackdaw et la sœur du Captain, Betsy Braddock. « Nous étions bridés par le fait qu'il était un mélange de Captain America et de Spider-Man en Grande-Bretagne. Je me suis dit que je devais considérer tout cela comme réel, à un certain niveau… et essayer de trouver une structure qui explique le tout, en mettant l'accent sur les meilleurs éléments. »

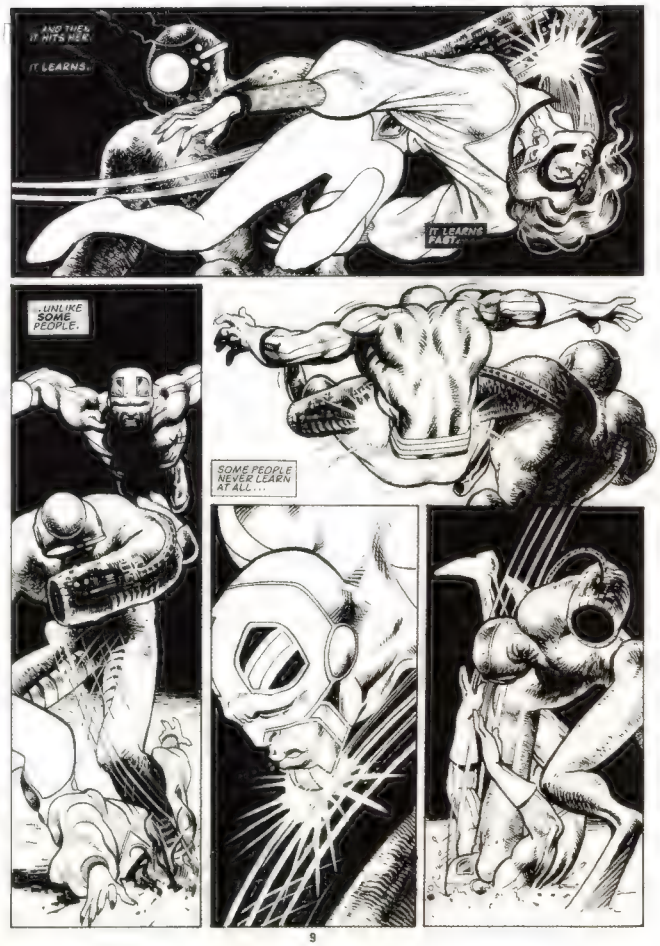
Moore commence à tisser une intrigue cohérente, tout en respectant la continuité déjà établie. « J'ai essayé d'expliquer le pourquoi des épisodes sur la Terre parallèle. De voir si je pouvais reprendre tout l'historique du personnage jusqu'aux premiers épisodes de Claremont… les vieilles sous-intrigues… et voir si je pouvais obtenir un Captain Britain définitif, puisant dans tous les éléments de son passé. »

Moore s'impose rapidement. Dès son premier épisode, au bout de quatre pages, il tue Jackdaw, le jeune partenaire de Captain Britain. Dans le suivant, le héros lui-même est assassiné et très vite, Moore annihile l'univers entier créé par son prédécesseur. À l'époque, exécuter le personnage central afin de le reconstruire est encore un concept nouveau, que Moore réutilisera avec brio dans *Swamp Thing*, deux ans plus tard. C'est depuis devenu un cliché lorsqu'un scénariste reprend un personnage préexistant.

Moore et Davis reconstruisent Captain Britain de A à Z, recrutant pour ça l'Armée Secrète des épisodes du *Doctor Who* de Moore et ajoutant de nouveaux personnages.



8



9

Découpé en épisodes de huit pages bourrées d'action, à une époque où Moore écrit beaucoup, notamment les aventures du seul autre héros local, Marvelman, *Captain Britain* ne se lit pas sans à-coups. Dans les premiers épisodes, Moore cherche encore ses marques, alors qu'il vient de démarrer la série « au beau milieu d'une intrigue que je n'avais ni initiée ni complètement comprise ».

Le dessinateur Alan Davis donne beaucoup son avis : « Au départ, c'était très collaboratif. La compétition entre nous était une saine émulation. Cet échange d'idées était très vivifiant et permit de créer un univers plus riche. »

Il ajoute : « C'était enthousiasmant, intéressant et très gratifiant de s'impliquer dans les histoires à un tel niveau de profondeur. Alan était toujours prêt à écouter toutes mes idées. C'était rafraîchissant, car beaucoup de scénaristes considèrent les dessinateurs comme de simples exécutants. »

Une fois débarrassés des scories du passé, Moore et Davis commencent à vraiment apprécier la série. « Avec Captain Britain, on a pris un super-héros Marvel de base plutôt plat et sans intérêt et on s'est amusés autant qu'on pouvait. » C'est ce qu'ils font avec l'Armée Secrète. Davis redessine les personnages et en crée d'autres avec Moore, dont Légion, Fascination, Oxo et Lady Burning Fish. Le scénariste se souvient : « À l'époque du *Doctor Who*, j'avais inventé leurs pouvoirs en réfléchissant à des capacités fondées sur la manipulation du temps. Zeitgeist, par exemple, ne traverse pas vraiment les objets. Il les contourne tout en mettant son corps en phase avec un instant où, par exemple, le mur n'a pas encore été bâti ou bien s'est écroulé depuis longtemps. »

14

Toutes les images : À propos de ces planches originales, Davis explique qu'il dessine deux pages de BD sur une planche normale, « parce que les scripts d'Alan étaient si fournis que je devais trouver un moyen de représenter des grandes images en vis-à-vis, ce qui n'aurait pas été possible en dessinant des planches de neuf à douze cases. En pratique, je livrais à Marvel une histoire de dix à quatorze pages pour le prix de huit. Ce n'est pas un hasard si ces planches contiennent des effets et des trames. J'en avais mis pour leur donner une apparence plus détaillée afin qu'elles ne souffrent pas de la comparaison avec le reste de l'épisode, sans pour autant recourir à la microchirurgie ».

Le personnage le plus important créé par Moore et Davis est la Furie. Mad Jim Jaspers fait son retour. Il a le don de pouvoir plier la réalité à sa volonté. Pour débarrasser la Terre des super-héros, il invente la Furie, une invincible machine à tuer. « Chaque fois qu'elle apparaît, une personne meurt. Parfois deux ou trois. »

Archétype du surhomme pompeux à la mâchoire carrée, Captain Britain est le héros parfait pour contrer le chaos qui l'entoure. Mais Moore trouve « qu'il était le personnage le moins intéressant de ceux que j'écrivais… ça m'a frappé, je me suis dit qu'il devait être très seul. Que ses richesses le plaçaient en marge de la société. Qu'il se consacrait à la science aux dépens de tout le reste. Un marginal au corps d'athlète et aux pouvoirs cosmiques ». Captain Britain a un rôle moins central et les histoires se concentrent davantage sur ses alliés durant la période scénarisée par Moore.

Le grand nombre de personnages convient à Alan Davis dont le talent pour le design et les innovations visuelles est brillamment mis à profit. Le style propre et précis de Davis est constant tout au long de la série, bien qu'il souffre de la réduction des planches dans les éditions américaines colorisées.

Davis travaille encore à plein temps lorsqu'il dessine *Marvelman* et *Captain Britain*. Bon nombre de pages sont dessinées, explique Davis, « à l'arrière d'un camion ou à la cantine, à l'heure du thé ».

NOT MUCH. JUST BITS AND PIECES.
"SOMEONE SAID HE'D COME DOWN FROM THE NORTH, MARCHING INTO LONDON WITH AN ARMY OF TELEPATHS AND SUPERHEROES BEHIND HIM."
PLATFORM 6
"AND SOMEONE ELSE SAID THAT THEY WERE GOING TO STORM THROUGH THE STREETS AND CRUSH ALL THE BEETLES AND NOTHING WOULD STOP THEM AND WE SHOULD ALL BE FREE."
"AND SOMEBODY SAID HE'D BEEN KILLED."
"AND SOMEONE SAID HE'D BEEN TORTURED, AND INFORMED ON ALL HIS FRIENDS."
"THE FAT GIRL IN THE END BLOCK SAID THAT, LAST WEEK."
I MARKED HER.
MARKED HER FACE.
SERVES HER RIGHT, FAT LIAR.

À gauche : Dessin de Davis pour la couverture de *Mighty World of Marvel* n° 12, mai 1984.

Ci-contre : La couverture couleur du recueil *Captain Britain* de 2002.

Ci-dessous, à gauche : Croquis d'Alan Davis pour la couverture du recueil *Captain Britain* de 2002.

Ci-contre : Page intérieure de Davis pour *Mighty World of Marvel* n° 7 de décembre 1983.

En 1984, après avoir écrit vingt et un épisodes en tout, Moore quitte *Captain Britain* et cesse pour de bon de travailler pour Marvel. Dans les pages de son dernier épisode de *Mighty World of Marvel*, il est dit qu'il a dû prendre cette décision en raison d'une trop grande charge de travail, mais ça n'est qu'une partie de la vérité. Les retards de paiement à répétition de Marvel UK jouent sans doute un rôle. « De mon point de vue, les comptables de Marvel UK méprisaient les auteurs de BD qui leur permettaient pourtant de toucher leurs salaires. »

C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. *The Daredevils* a fusionné avec *Mighty World of Marvel* sans que la rédactrice Bernie Jaye soit prévenue, provoquant sa démission. « Dans ce milieu, les gens ont l'habitude d'accepter des conditions de travail minables parce qu'ils adorent ce qu'ils font. Certains éditeurs en profitent. Je l'ai toléré dans le passé. Par certains côtés, je le tolère encore aujourd'hui. Mais au-delà d'un certain point, ça devient du masochisme que de poursuivre une voie qui vous énerve chaque jour davantage. »

La situation s'envenime en 1985 lorsque Marvel US réédite certains épisodes de *Doctor Who* écrits par Moore, sans sa permission. En représailles, Moore refuse de permettre toute réédition ultérieure de son travail par Marvel, creusant un gouffre entre lui et Alan Davis. Leur travail commun sur *Captain Britain* reste des années dans les limbes. Moore retire ses objections en 1995, mais le désaccord a mis fin à leur fructueux partenariat ainsi qu'à leur amitié.

En 2002, Moore donne la permission à Marvel de publier un recueil de ses histoires de *Captain Britain*. Il écrit même une préface pour l'ouvrage, à la condition d'être crédité comme titulaire du copyright sur les histoires et les personnages qu'il a créés. À sa grande déception, le copyright promis est oublié lors de la première édition. Il sera rajouté dans les éditions suivantes après que Joe Quesada, le rédacteur en chef de Marvel, aura présenté ses excuses.

Ascension et chute de Warrior

« Je commençais à comprendre à quel point j'étais bon ou je pouvais l'être. Je devins plus confiant dans mes propres capacités à juger une histoire. L'opinion des autres devint moins importante. » **Alan Moore**

Ancien rédacteur chez IPC et Marvel UK, Dez Skinn prépare une nouvelle anthologie de BD britannique mensuelle, visant les lecteurs plus mûrs. *Warrior* traitera de genres comme la science-fiction, la sword & sorcery et les super-héros. Skinn fonde une société d'édition, Quality Communications, espérant rééditer son succès en tant qu'éditeur chez Marvel UK. Il recrute des auteurs indépendants qu'il a embauchés à l'époque où il travaillait sur *Hulk Comic*, dont Steve Parkhouse, Steve Moore, David Lloyd et Steve Dillon. Son but est d'offrir aux dessinateurs et aux scénaristes un contrat très différent de celui ordinairement proposé par les gros éditeurs, dont les limites sont imposées par leur structure. En échange d'une paie « inférieure de moitié au tarif habituel », il garantit une plus grande liberté de création, une part du copyright et des royalties sur les ventes.

Skinn joue également un rôle d'agent pour les auteurs, vendant les droits des séries à l'étranger ou pour des produits dérivés. Tous sont gagnants. « Dez Skinn – qui était plutôt considéré dans le milieu comme un requin à l'époque – nous proposa un contrat dans lequel on ne gagnait pas beaucoup d'argent mais il nous laissait faire ce qu'on voulait, ce qui était très tentant. Je crois que tous les gens qui ont travaillé pour *Warrior* y ont signé certains de leurs meilleurs travaux. »

Le premier numéro est publié début 1982 avec deux bandes écrites par Moore : *Marvelman* et *V pour Vendetta*. « Ce que je voulais faire avec *Warrior*, c'était trouver une approche anglaise. Avec Marvelman, le super-héros était américain mais ses aventures se déroulaient dans une Grande-Bretagne contemporaine aussi réaliste que possible. Sur V aussi, j'ai essayé d'accentuer le côté anglais. »

La structure des deux séries se rapproche du roman : les intrigues progressent vers une vraie fin, à la différence de pratiquement toutes les autres séries de l'époque qui usent les mêmes idées jusqu'à la corde. C'est ambitieux et novateur.

Plus tard, dans *Warrior*, Moore écrit aussi deux épisodes de la série SF *Warpsmith* et crée la comédie surréaliste *The Bojeffries Saga*.

Moore savoure pleinement l'éclectisme de sa carrière, comme on le voit dans un entretien donné à Lew Stringer en 1983 : « Si je me réveille le matin et que je ne suis pas d'humeur à écrire *V pour Vendetta*, j'écris *Captain Britain* à la place. Et si *Captain Britain* m'énerve, je dessine le strip pour *Sounds* ou quelques épisodes de *Maxwell the Magic Cat*. »

La popularité de son travail sur *Warrior* ainsi que son succès sur *Captain Britain* ont placé Moore sous les projecteurs du marché britannique. Les scénaristes sont encore les parents pauvres des dessinateurs par rapport à leur nombre de fans mais Moore commence à changer tout ça.

Ci-dessus : *The Bojeffries Saga*, illustrée par Steve Parkhouse, publiée dans *Warrior*.

Ci-dessus : Marvelman en vedette sur la couverture du deuxième numéro du magazine *Warrior*, dessiné par Garry Leach.

Ci-contre : Extrait d'un épisode de *Warpsmith* écrit par Alan Moore dans *Warrior* n° 10 et illustré avec brio par Garry Leach.

Marvelman

«Alors, voilà, Gargunza ? Voilà à quoi ont servi toutes ces années ?» **Miracleman n° 9**

En recherchant un personnage de super-héros pour *Warrior*, Dez Skinn se rend compte qu'il n'existe alors qu'un seul surhomme britannique doté d'une quelconque légitimité : Marvelman. Coïncidence, Alan Moore a écrit un texte pour le journal de la Society for Strip Illustration en mai 1981, dans lequel il plaisantait : « mon plus grand rêve, ce serait que quelqu'un relance *Marvelman* et que j'en sois le scénariste ».

Moore a découvert Marvelman alors qu'il était en vacances avec ses parents à Yarmouth. « L'histoire mijotait dans ma tête depuis que j'avais douze ou treize ans – pas aussi sophistiquée que celle qui fut publiée mais les bases étaient là. » Moore transpose le personnage innocent et kitsch des années 1950 dans un monde réaliste et contemporain. Ce faisant, il inspire une révolution consistant à réexaminer toute la mythologie super-héroïque, qui se poursuit aujourd'hui encore.

Au départ, Dez Skinn a proposé à Steve Moore d'écrire *Marvelman* mais ce dernier lui recommande son ami Alan, car il sait qu'il a envie de scénariser ce personnage. La seule fois où Skinn a eu affaire à Moore, c'est quand il lui a acheté les dessins de Noël pour le *Frantic Winter Special*, chez Marvel. Skinn avoue : « Je ne savais pas si Alan serait un bon scénariste ou non. Steve m'a dit de lui laisser sa chance, alors il a écrit le premier épisode. J'étais épaté. C'était renversant. »

Pour se préparer, Moore relit de vieux épisodes de *Superman*, des livres antérieurs aux super-héros comme le roman *Gladiator* de Philip Wylie, le *Odd John* d'Olaf Stapledon et la mythologie grecque et scandinave. Moore veut comprendre et identifier l'intérêt de ces premiers demi-dieux et tenter de le recréer dans un décor moderne et réaliste. « J'ai essayé de puiser aux sources même de ces êtres surhumains et de saisir pourquoi l'idée était séduisante. » Moore envoie à Skinn un long synopsis résumant la direction qui sera prise par le personnage dans les deux ou trois prochaines années.

Garry Leach, le dessinateur initialement embauché pour illustrer *Marvelman*, est aussi un nouveau venu. Skinn décrit Leach comme étant son « cinquième choix », après avoir proposé le poste à Brian Bolland et Dave Gibbons. Malgré les dessins très enfantins de Mike Anglo sur la série *Marvelman* des années 1950, Moore veut un style plus réaliste. Leach est une révélation : ses esquisses très détaillées et son style photoréaliste conviennent parfaitement au ton nouveau des histoires.

Ci-dessus : Le retour de Marvelman. Extrait du premier numéro de *Warrior* en 1982. Dessin de Garry Leach.

Ci-dessus : Superbe peinture couleur de *Marvelman* par Mick Austin dans *Warrior* n° 7.

En haut, à droite : Kid Marvelman revient hanter son ancien allié. Dessins d'Alan Davis et Garry Leach dans *Warrior* n° 6.

Ci-dessus, à droite : L'épouse de Mike Moran essaie d'accepter la transformation de son mari dans *Warrior* n° 2.

La nouvelle série de *Warrior* montre un Marvelman qui n'existe que dans l'inconscient du journaliste indépendant Mike Moran. Souffrant de migraines et rêvant qu'il vole, le jeune reporter de la série originale des années 1950 est devenu un homme dans la force de l'âge. « Il est marié, il a quarante ans, il a pris du ventre et il n'arrive pas à se souvenir de sa formule magique. Je me disais qu'on abordait une facette inexplorée du super-héros. »

Alors qu'il prépare un article sur une centrale nucléaire récemment bâtie, Moran se retrouve au cœur d'une attaque terroriste. Il redécouvre par accident le mot magique « Kimota » qui réveille le héros amnésique. Il se métamorphose en Marvelman et rétablit la situation. Après vingt ans d'hibernation, Moran doit se faire à l'idée qu'il est redevenu un être surpuissant du jour au lendemain.

Le talent de Moore permet au lecteur de s'identifier au super-héros à un niveau jamais atteint lors des décennies précédentes. Moran se comporte exactement comme le lecteur le ferait s'il découvrait qu'il est superfort, invulnérable et peut voler.

"Marvelman" is based upon, and a continuation of, the 1954 L. Miller & Son Ltd copyright character and is in no way associated with Marvel Comics.

5

À gauche : En général, Marvelman emploie un ton sérieux mais non dénué d'humour. Moore se moque des absurdités et des clichés dans les histoires de super-héros. La femme de Moran achète des comics d'occasion et établit une liste de superpouvoirs à essayer. Extrait de *Warrior* n° 7.

Ci-dessous, à gauche : Davis redessina une silhouette plus élancée et athlétique pour Marvelman. Extrait de *Warrior* n° 11.

Ci-dessous, à droite : Dessins d'Alan Davis tirés de *Warrior* n° 11 et colorisés dans *Miracleman* n° 3 chez Eclipse.

En retrouvant ses souvenirs, Marvelman emprunte un chemin plus sombre. Il retrouve la trace de son ancien partenaire, Kid Marvelman, alias Johny Bates, un héros qui a mal tourné en utilisant ses capacités pour devenir le propriétaire d'un puissant empire financier. N'ayant jamais perdu la mémoire, Bates affûte ses talents depuis vingt ans. Il est devenu un sociopathe aux pouvoirs divins.

Moore révèle la véritable origine de Marvelman dans une histoire qui dévoile un programme militaire secret, introduit le Dr Gargunza, pire ennemi de Moran, utilise une technologie extraterrestre et envoie balader l'ancienne continuité kitsch des années 1950 ainsi que le don de se transformer en être surpuissant.

Avec *Marvelman*, Alan Moore sort de l'ombre pour révéler son prodigieux talent de scénariste et exploser aux yeux du monde. C'est une véritable révélation, une authentique tentative d'explorer l'interaction d'un super-héros avec le reste de l'humanité. « Parce que nous l'avions installé dans un monde aussi réaliste que possible, chaque aspect de sa vie nous posait de nouvelles questions. Si les super-héros existaient, quel type de relations auraient-ils avec leurs proches – notamment Marvelman qui est littéralement deux personnes complètement différentes ? »

Liz, l'épouse de Moran, est profondément affectée. Un étrange triangle amoureux se met en place entre elle, son mari et son *alter ego* à superpouvoirs. Liz se retrouve même enceinte et accouche dans un épisode graphiquement explicite et très controversé.

Hélas, Leach parvient difficilement à compléter un épisode en un mois. La série risque de prendre du retard. Après une poignée d'épisodes, Alan Davis, dessinateur de *Captain Britain*, est appelé à la rescousse. Très vite, il remplace Leach. Davis retravaille les visuels du personnage, expliquant que « Marvelman était censé être le mâle ultime, avec une apparence quasi divine. Je me suis focalisé sur sa prestance et lui ai donné un visage légèrement efféminé. Ça ajoutait encore à la sérénité qu'un être de sa puissance pouvait dégager ».

Si Davis a son mot à dire sur *Captain Britain*, l'autre série du duo, *Marvelman* est beaucoup moins collaborative. Davis raconte : « Sur *Captain Britain*, je savais où allait l'histoire et il y avait une certaine dose de négociation à propos du script. Mais sur *Marvelman*, je me reposais entièrement sur Alan. Il avait chorégraphié un rythme et un tempo bien précis entre texte et dessin. Dans l'ensemble, tout ce que j'avais à faire était de matérialiser la vision d'Alan ».

Des soucis de paiement et de mauvaises relations entre Moore et Dez Skinn poussent Alan Davis à cesser de travailler sur son dernier épisode de *Marvelman* pour *Warrior*. Davis se souvient : « J'avais toujours aimé travailler avec Alan. Nous avions des objectifs différents mais nous nous entendions suffisamment pour avancer dans la même direction. Les vrais problèmes sont intervenus lorsque la politique a interféré avec l'aspect créatif. » Plusieurs désaccords font disparaître *Marvelman* des pages de *Warrior*, laissant les lecteurs sur un suspense terrible pendant deux ans.

Finalement, l'éditeur indépendant Eclipse acquiert les droits de réimpression des épisodes de *Warrior* au format américain et en commande de nouveaux. Les couleurs passent mal sur des pages à la taille réduite, notamment parce que le style très détaillé de Leach et Davis est prévu pour une reproduction en noir et blanc.

Ci-dessus : Une vignette extraite de *Warrior* n° 10. Davis a choisi d'attribuer un visage un peu plus féminin à Marvelman.

Le choix du nouveau dessinateur Chuck Beckum (alias Chuck Austen) pour illustrer la deuxième partie de la série ne fait pas le bonheur des fans. Il est remplacé par Rick Veitch au bout de deux épisodes seulement.

Après le hiatus dans la publication, Moore a du mal à faire perdurer la pertinence de la série dont l'action était située en 1982. Durant l'intervalle, des titres comme *Batman : The Dark Knight Returns* et *Watchmen* ont transformé les comics et l'histoire de *Marvelman* telle qu'elle a été conçue ne semble plus si innovante. « J'ai soudain fait un bond de quatre ans en avant vers un décor fantastique qui existait après l'histoire que j'avais prévue de raconter. Et c'est ce que j'ai fait, en flash-back, depuis ce point stratégique. L'esprit de l'histoire en fut complètement modifié, ce qui la rendit plus radicale et pertinente. »

La troisième et dernière série est dessinée par l'Américain John Totleben, encreur sur *Swamp Thing*, le titre qui a révélé Moore à l'Amérique. Enfin, *Marvelman* retrouve un niveau graphique cohérent. La narration de la troisième série contraste vivement avec les deux premières : elle s'appuie beaucoup sur les cartouches explicatifs afin de mieux s'accorder avec le style illustratif de John Totleben qui représente avec force les scènes apocalyptiques de la conclusion de l'histoire de Moore. Tandis que Marvelman arrête son ennemi diabolique, Kid Marvelman, il est inexorablement poussé sur une voie qui va aboutir à ce qu'il prenne le contrôle total de la Terre. L'histoire culmine dans une débauche de violence rarement vue dans les comics de super-héros, avec des milliers de personnes massacrées lors d'une bataille à travers Londres.

Marvelman embrasse progressivement la nature divine de sa personnalité, s'éloignant de la réalité et de la vie qu'il a connue jadis.

On peut tracer un parallèle entre la structure de l'intrigue de *Marvelman* et celle de *V pour Vendetta*, les deux culminant de manière apocalyptique. Moore reviendra plus tard sur le thème du Jugement dernier dans *Promethea*, une œuvre ultérieure se concluant de façon plus optimiste.

Après la troisième série, Moore abandonne le personnage, tandis qu'Eclipse, peut-être à tort, en poursuit la publication avec Neil Gaiman au scénario. Malgré un historique éditorial chaotique, *Marvelman* reste l'une des œuvres de Moore les plus appréciées. Contrairement aux intrigues de base des super-héros où le *statu quo* est toujours préservé, *Marvelman* est structuré comme un roman, avec accroches et développement des personnages. Dans *Marvelman*, Moore évite le cliché d'une suite sans fin de méchants à combattre dans chaque épisode, mettant l'accent sur l'intrigue avant tout. La série examine la réalité d'un pouvoir incommensurable et de l'héroïsme d'une manière inédite dans les comics de super-héros. Par son approche nouvelle et radicale, Moore redéfinit ce genre tout entier pour un public plus moderne. Alors que le réalisme cru est aujourd'hui omniprésent, *Marvelman* semble moins remarquable mais à l'époque, son impact change à jamais la façon d'écrire les comics de super-héros.

La série influence des scénaristes comme Neil Gaiman, Grant Morrison et Peter Milligan dans leur approche des super-héros. Les origines de Marvelman sont revisitées dans le film *Incassable* de M. Night Shyamalan. Le thème des êtres surpuissants qui affectent la politique mondiale est repris dans des comics comme *The Authority*, *Kingdom Come* et *Rising Stars*, ainsi que dans la série télévisée *Heroes*.

« *Marvelman* était un éloge funèbre doux-amer, une réflexion sur les super-héros en tant que concept. On se rendait compte, même alors, que les super-héros, dans une certaine mesure, avaient fait leur temps. Il y avait quelque chose de poignant dans l'idée de prendre quelqu'un d'aussi innocent, charmant et inoffensif que Marvelman et de le lancer dans la Grande-Bretagne de Mme Thatcher… Ainsi, ce fut une réinvention mais aussi un élément de l'épitaphe. »

Ci-dessus : Marvelman est touché par la divinité dans *Miracleman* n° 16, le dernier épisode de Moore. Cette superbe couverture est signée John Totleben.

Ci-contre, en haut : Illustration vibrante de la destruction apocalyptique de Londres dans *Miracleman* n° 15 par le dessinateur John Totleben.

Ci-contre, en bas : Moore insiste davantage sur les encadrés narratifs pour mieux s'accorder avec le style illustratif de Totleben.

"THERE WERE SO MANY VEHICLES, ALL TRYING TO GET OUT OF LONDON!
"MY APOLOGISTS HAVE CLAIMED THE CAR THAT I FIRST HURLED AT BATES WAS EMPTY. THOSE WHO'D BEEN INSIDE HAVING ALL PREVIOUSLY ESCAPED.
"I'M SORRY, BUT THAT ISN'T TRUE."
TYPICAL. WHENEVER YOU'RE LOSING, YOU START TO THROW THE TOYS AROUND.
WELL TWO CAN PLAY AT THAT GAME.
JOHNNY, LISTEN - YOU'RE DOOMING YOURSELF WHAT. WHAT HAPPENS WHEN YOU RUN OUT OF THINGS TO DESTROY?
IT'S JUST EMPTINESS FOR YOU, JOHNNY. EMPTY CRUELTY. EMPTY LIFE. LOOK WHAT YOU'VE DONE TO YOURSELF. TO EVERYTHING AROUND YOU.
YOU'VE TAKEN SOMETHING MARVELOUS AND TURNED IT INTO SEWAGE.
GOD FORGIVE YOU.
RUN, HELL
"AND I DID."

"THE WARPSMITHS' SCAN OF EARTH LOCATED ONLY TWO 'EXTRAORDINARY BEINGS.'
"ONE WAS BIG BEN, WHO'D GONE UNDETECTED BY THE OVO. THE WARPSMITHS THEORIZED THAT HE MIGHT ONLY HAVE ONE BODY, SO THAT HIS EXISTENCE LEFT NO TELLTALE SIGN IN INFRASPACE. IT MATTERED LITTLE. HE WAS MAD. NO USE UNTIL A CURE WAS FOUND.
"APPARENTLY THE FIREDRAKE GENE OCCURRED WHEN CULTURES NEEDED FIRE, PRODUCING FREAKS THAT CONJURED FLAME. WITH FIRE ESTABLISHED, IT BECAME REGRESSIVE. ALTHOUGH THROWBACKS WOULD OCCUR WITH SKILLS BEYOND THEIR COMPREHENSION OR CONTROL.
"MOON'S POWERS HAD ALIENATED H.M. IN AN ABANDONED CAR CRUSHED IN A JUNK YARD. SINCE HIS CLOTHING WOULD NEVER TRULY BURN.
"AMONGST THE RED-EYED DOGS WE FOUND HIM, PICKING THROUGH A STEAMING HOT THANKSGIVING DINNER NO MICROWAVE IN SIGHT.
"THE OTHER WAS A FIREDRAKE.
"SOME WERE CONDEMNED AS ARSONISTS, OTHERS SPONTANEOUSLY COMBUSTED. ONLY RARELY WOULD A POWERFUL FIREDRAKE STRAIN EMERGE..
"...LIKE HUEY MOON, INHABITING HIS PHILADELPHIA JUNK YARD. A REFUGE HE COULDN'T BURN.
"WHEN WE INVITED HIM TO JOIN US, THE RELUCTANCE HE DISPLAYED DID NOT DETER US LONG.
"PHON MOORA, TOLD OF FIREDRAKES WHO HAD TURNED GUNS NOVA, DEVASTATED WORLDS, EXPLAINING WHY THE OVO SHOULD SEEK THEM OUT TO POSSIBLY
"THOUGH TERRIFIED WHEN HAURLED ABOARD OUR CRAFT, EVENTUALLY HE UNDERSTOOD WE MEANT NO HARM.
"THE OFFER OF ELECTION TO OUR RANKS, WHILE FRIGHTENING AND NEW, WAS IRRESISTIBLE AFTER THE WILDERNESS HE'D KNOWN. HE WOULD HAVE COMPANY, A STELLAR PLACE FOR A HOME, A ROLE IN MANKIND'S FUTURE, UNSURPASSED BY POPES OR PRESIDENTS.
"THUS DID APOLLO, FIRE OF HEAVEN, COME INTO OUR MIDST.
"MOON'S TALENTS, HAPPILY, WERE LESS EXTREME. IMMUNE TO FIRE HIMSELF, HE COULD CAUSE ANYTHING IN RANGE TO INSTANTLY IGNITE, SOMETIMES EXPLOSIVELY.
"HE DEMONSTRATED WITH MAHOGANY, A CHECKERBOARD OF IT WE WATCHED WITH INTEREST..
"AND THEN, ACROSS ITS ASHES WE LINKED HANDS, AND FIRST CONVENED OUR GLORIOUS PANTHEON.
"I'M SPINNING, TURNING LIKE A CATHERINE WHEEL. A MOTH ABOUT A FLAME.
"AND, EXULTANT, I BURST UPWARDS INTO THE SKY, A PHOENIX MADE OF FIRE.
"AND THEN, PHOENIX-LIKE, I ROSE AGAIN, FROM MY OWN ASHES, TO LIVE."

Merveilles et miracle

« Si c'est vraiment le Saint Graal des comics, alors il est plein de pisse. Ça fait vingt-cinq ans que chaque escroc du milieu vide sa vessie dans ce Saint Graal-là. » **Alan Moore**

Marvelman est le personnage dont la carrière est la plus litigieuse, compliquée et controversée de toute l'histoire des comics.

En 1941 aux États-Unis, DC Comics attaque Fawcett Publishing en déclarant que leur personnage à succès, Captain Marvel, est une contrefaçon de Superman. Un arrangement hors tribunal force Fawcett à cesser la publication de *Captain Marvel* et de ses titres associés. Cela prive l'éditeur L. Miller & Son, qui réédite au Royaume-Uni les épisodes de cette série, de matériel pour son titre le plus vendu. Leur solution est d'embaucher le dessinateur Mick Anglo pour créer du matériel neuf contenant une imitation proche du personnage de Fawcett afin de poursuivre la publication. *Marvelman* devient la série de super-héros britannique la plus longue avec 346 numéros, au côté de sa série sœur *Young Marvelman*. Leur parution prend fin en 1963.

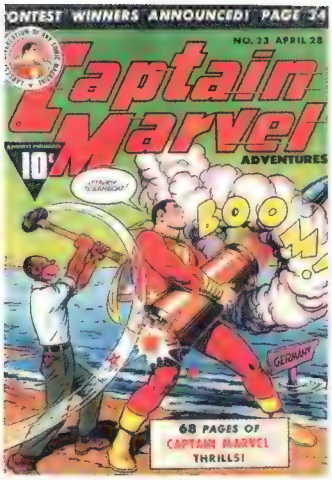
En 1982, Dez Skinn suppose que le personnage est dans le domaine public parce que la société L. Miller n'existe plus. Mais il craint que Marvel Comics, devenu une puissance dominante dans l'édition américaine, n'accepte pas l'usage du mot « Marvel » dans le nom du personnage. L'éditeur évite de promouvoir le nom *Marvelman* sur la couverture de *Warrior* pendant plusieurs mois, imprimant un avertissement sur la première page de chaque épisode, indiquant que le héros est fondé sur le personnage de Mick Anglo. Ne parvenant pas à vendre les droits de publication aux éditeurs américains réticents devant le nom du personnage, Skinn suggère de le rebaptiser *Miracleman*. Alan Moore refuse la proposition et bloque le changement de nom. Ce désaccord, ainsi que d'autres problèmes, contribue à l'arrêt de la série dans *Warrior* après le numéro n° 21 d'août 1984. Skinn déclare : « À quoi bon posséder quoi que ce soit si vous ne pouvez pas vendre les droits auxiliaires ? »

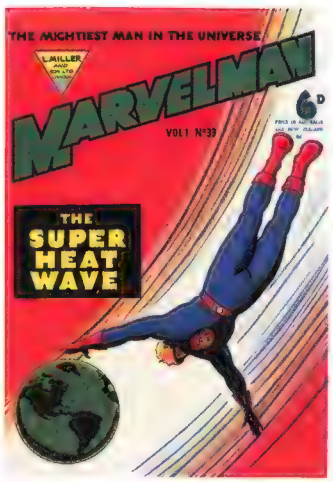
Quand Quality publie au Royaume-Uni un *Marvelman Special* composé essentiellement de rééditions, les pires craintes de Skinn se réalisent lorsque les avocats de Marvel lui envoient un courrier le menaçant de poursuites sous prétexte qu'il utilise le mot « Marvel » dans le nom d'un super-héros. Moore, écœuré par la façon de faire de Marvel, jure de ne plus jamais travailler pour cet éditeur. « La logique, dans tout ça, ce n'est pas qu'ils avaient raison mais qu'ils étaient assez gros. Ils pouvaient nous garder au tribunal indéfiniment, qu'ils aient raison ou tort. C'est de l'intimidation et je ne peux pas accepter ça. Je ne pourrai jamais travailler pour une société qui m'a fait ça. »

Ci-contre :
En haut, à gauche : Le Captain Marvel original de Fawcett, dont l'existence provoqua les poursuites qui entraînèrent la création de Marvelman par Mick Anglo.

En haut : Le Marvelman original de Mick Anglo, créé pour le marché anglais par L. Miller & Son en 1954.

En bas : Eclipse Comics a présenté Marvelman sous le nom de Miracleman à son lectorat américain en 1985.





Moore finit par retirer son objection au changement de nom afin de permettre à la maison d'édition américaine Eclipse Comics – qui a récupéré les droits après l'effondrement de Pacific Comics – de publier les épisodes sous le titre *Miracleman*. « C'est difficile de conserver ses principes quand il y a d'autres gens dans le coup. Par charité ou par faiblesse, j'ai dit "c'est bon, allez-y". Je ne veux pas que quiconque souffre par ma faute. »

Mais le désaccord persistant entre Moore et Alan Davis à propos du copyright de *Captain Britain* a tellement énervé Davis qu'il « commit l'acte le plus gamin et le plus destructeur de sa vie en refusant que son travail sur *Marvelman* soit jamais réédité ». Eclipse Comics le publie quand même sans sa permission, puis fait faillite au début des années 1990. Divers partis se présentent comme ayants droit des personnages, des histoires, des dessins originaux, des marques déposées et des droits de réédition, si bien que Marvelman est perdu dans un embrouillamini juridique inextricable. Les vieux numéros et les recueils du *Miracleman* de Moore deviennent des morceaux de choix pour les collectionneurs. Considérant *Marvelman* comme un calice empoisonné, Alan Moore cède volontiers sa part des droits au nouveau scénariste Neil Gaiman. « À ce moment-là, j'étais tellement dégoûté par les allées et venues autour du personnage que je l'ai donné à Neil Gaiman en lui disant : "Écoute, si tu veux, tu as mon tiers de la propriété du personnage." »

Moore ajoute plus tard : « D'après ce que j'en ai compris, nous n'avons jamais eu les droits sur ces histoires. On nous avait baratinés. »

Aujourd'hui, Moore raconte : « En fait, Mick Anglo a toujours possédé le copyright de *Marvelman* qui n'a donc jamais été placé sous administration judiciaire après la faillite de L. Miller, tout simplement parce que L. Miller n'a jamais fait faillite. On nous a menti depuis le départ. Si j'avais su ça à l'époque, je n'aurais jamais accepté ce travail. »

En 2009, Marvel Comics annonce avoir acheté les droits de publication de *Marvelman* à Mick Anglo et qu'ils ont l'intention de rééditer les épisodes d'Alan Moore. Le scénariste demande que son nom soit retiré de tout nouveau recueil de *Marvelman*, « tout simplement parce que je ne veux rien avoir à faire avec Marvel Comics ou Disney. Je renonce à toute somme d'argent, je donne tout à Mick Anglo, je n'ai rien à voir avec ça ».

V pour Vendetta

« Je suis le Roi du XX^e siècle. Le Croquemitaine, le vilain… la honte de la famille. »

***V for Vendetta*, Chapitre I**

L'autre œuvre majeure créée par Moore pour *Warrior* est *V pour Vendetta*. Dez Skinn a prévu d'inclure un polar noir façon 1930 fondé sur le personnage du Night Raven qu'il a lancé chez Marvel. Le dessinateur prévu est David Lloyd qui vient juste de terminer *Night Raven*, justement. « David Lloyd avait dit qu'il ne voulait plus avoir à rechercher toutes ces références sur les voitures des années 1930 ou il deviendrait fou. » Alors, Moore juge qu'ils peuvent transposer le décor du passé proche vers un futur proche sans perdre l'ambiance noire, avec « un monde qui ressemble au nôtre au point qu'on puisse s'identifier, mais qui est assez différent pour être romantique et exotique. »

Moore se dit aussi qu'il peut y incorporer le concept de *The Doll* inventé au temps du magazine du Groupe d'Arts. Il pense qu'il a « la possibilité de ressusciter au moins le squelette du concept de base : un terroriste flamboyant et tape-à-l'œil qui s'opposerait à un État totalitaire ». Après avoir travaillé des années sur des histoires courtes autoconclusives aux scripts ultracondensés, Moore a soudain la liberté de créer une œuvre plus ambitieuse et sophistiquée.

V pour Vendetta est lancé en 1981, deux ans après l'accession au pouvoir de Margaret Thatcher. L'économie britannique traverse sa pire récession en cinquante ans. « Au même moment, le fascisme pointait son nez en Grande-Bretagne, le National Front prenait son envol et, à vrai dire, l'avenir semblait bien sombre. » Sous l'apparence des aventures d'un justicier masqué, *V pour Vendetta* est un commentaire sur les dangers de ce « fascisme rampant ». Le héros philosophe et subversif de ce cauchemar orwellien défie, seul, le régime fasciste d'un futur alors lointain : 1997. « Nous avons décidé de voir quelle dose de paranoïa politique nous pouvions inclure dans une bande dessinée. »

Le dessinateur David Lloyd contribue à la série de manière significative en trouvant la caractéristique visuelle principale du personnage vedette : le masque de Guy Fawkes. Lloyd explique : « Guy Fawkes voulait créer un désordre duquel émergerait un ordre nouveau, tout comme V prévoyait de le faire. » Il a ce côté théâtral que Moore recherche dans le costume. « Nous voulions en faire l'archétype du héros romantique et anarchiste. J'avais remarqué que dans les comics britanniques, en général, nous semblons avoir davantage de sympathie pour les méchants. Beaucoup de personnages qui peuplaient les BD britanniques des années 1960 étaient des psychopathes ou des criminels. Dans notre tradition, il y a de nombreux héros comme Robin des Bois ou Guy Fawkes qui se battent contre l'autorité. Nous avons essayé de mélanger tout ça dans le personnage de *V pour Vendetta*. »

Ci-contre :
En haut, à gauche : Moore et Lloyd au festival international de la bande dessinée d'Angoulême, au milieu des années 1980.

En haut, à droite : Une pose iconique de V.

En bas, à gauche : Une planche de *Warrior* n° 7. Lloyd pousse parfois son style de dessin contrasté jusqu'à l'extrême.

En bas, à droite : Une incroyable peinture de David Lloyd pour le recueil de *V pour Vendetta* publié par DC. Image © DC Comics. Tous droits réservés / David Lloyd.

-LIKE YOU TO SIGN THAT FOR US HUB HAMMOND. WHERE WE'VE PUT THE LITTLE CROSS

Moore a besoin d'un symbole pour convaincre le lecteur qu'il a affaire à un État policier fasciste. « Comment faire pour que ça ait l'air vraiment fasciste ? Je sais, on va mettre des caméras de sécurité à tous les coins de rue. Ça fera peur aux gens. »

Le point de départ de *V pour Vendetta* est une guerre nucléaire qui a anéanti l'Afrique et l'Europe continentale. L'effondrement de la société qui en résulte a poussé la Grande-Bretagne sous la coupe d'un gouvernement autoritaire et fasciste. Les individus potentiellement subversifs, les gauchistes, les noirs, les Asiatiques, les juifs ou les homosexuels sont raflés. Le pays vit dans la peur.

Un terroriste anarchiste qui se fait appeler V dissimule son identité sous un masque de Guy Fawkes. À lui seul, il déclenche une vague d'attentats contre les autorités. Il commence par détruire le Parlement, imitant la tentative ratée de Guy Fawkes en 1605.

V sauve ensuite une miséreuse de seize ans, Evey Hammond, d'un viol collectif sur le point d'être perpétré par la police secrète. Il la prend sous son aile et lui enseigne ce qu'il faut faire pour préserver l'individu et la libre pensée face au totalitarisme du régime politique. « C'est une énigme policière éthique. Pour la résoudre, il faut comprendre V et ce qu'il fait. »

L'histoire est narrée selon deux axes : les activités de V et l'enquête de la police sur ses crimes. L'énigmatique V détruit des lieux fameux de Londres, symboles du pouvoir fasciste, et assassine des dirigeants politiques un par un. Une lutte intestine s'ensuit au sein du parti en place alors que de terribles secrets sont révélés. Le « Commandeur » Adam Susan, chef puritain du pays, plonge dans la folie. La police tente de découvrir le mobile et l'identité de V tandis qu'Eric Finch, l'enquêteur principal, découvre un lien entre les victimes et un camp de concentration gouvernemental dans lequel V a subi des expériences médicales.

Evey se prend d'un fort attachement pour V mais a du mal à accepter ses méthodes. Dans une séquence pénible à lire, elle est enlevée, emprisonnée, interrogée et torturée avant une des révélations les plus déchirantes de l'histoire des comics.

Ci-dessus : V détruit le Parlement. Extrait du premier épisode de la version colorisée par DC.

Ci-contre, en haut : Le découpage soigneux de Lloyd renforce la clarté de la narration. Son style contrasté crée une séquence presque abstraite. Extrait de *Warrior* n° 7.

Ci-contre, en bas : Extraite de la version couleur de DC, une séquence du fameux chapitre « Versions » dans *V pour Vendetta* n° 2.

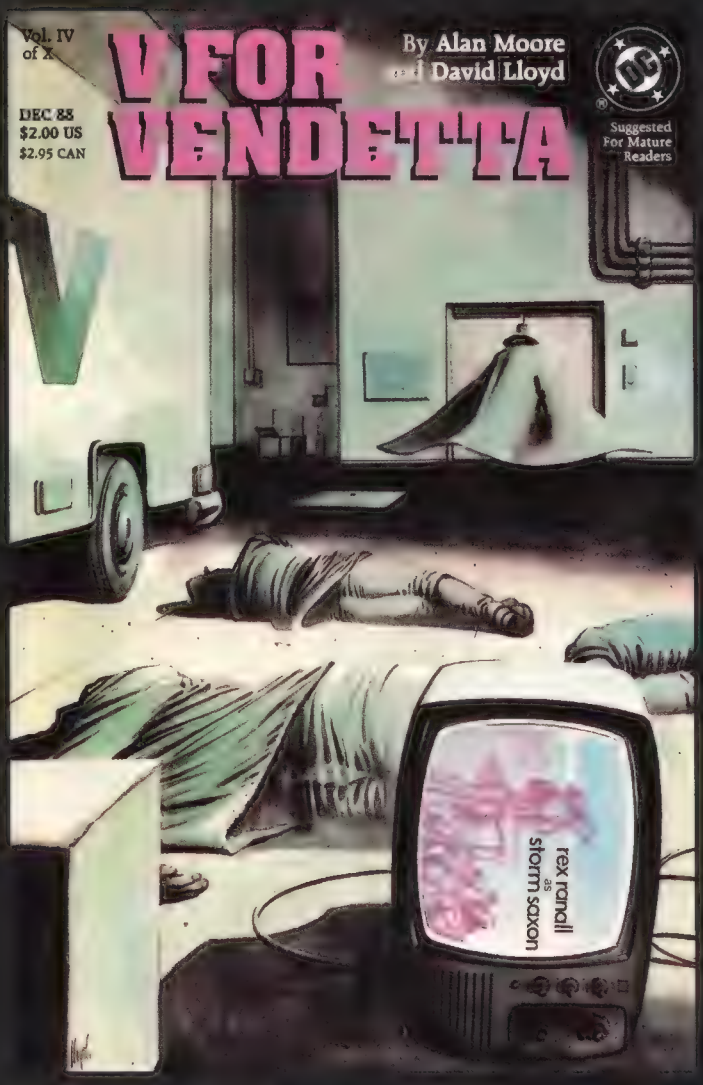
À cette époque, l'utilisation de personnages féminins forts est très rare. Avec Evey, Alan Moore fait tomber une barrière de plus. Tandis que l'histoire se rapproche de son terme, Evey a l'occasion de démasquer V pour révéler son identité mais à ce moment-là, Moore a déjà établi qu'elle n'a pas d'importance. « V est une idée avec un masque, un chapeau et une cape. Il est bien plus symbolique que réel. »

Les personnages de Moore sont différenciés et émotionnellement crédibles. Chacun poursuit ses propres objectifs. Les fascistes ne sont pas des caricatures ou des nazis d'opérette, ils ont une personnalité propre.

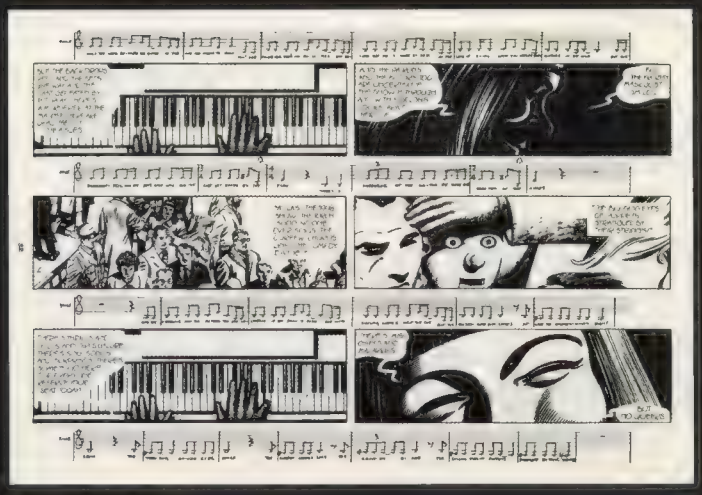
« Les fascistes sont des gens qui travaillent à l'usine et sont sûrement très gentils avec leurs gosses… ce sont des gens ordinaires. Ils sont comme tout le monde, sauf qu'ils sont fascistes. »

Ainsi, V lui-même est un héros moralement ambigu. Moore et Lloyd sont conscients des conséquences de la glorification du terrorisme. Dans le chapitre « Versions », chaque camp avance ses arguments. Adam Susan défend le fascisme tandis que V soutient l'anarchie. « Bien que les dessins aient été en noir et blanc sans niveaux de gris, je trouvais qu'un des points les plus intéressants de la BD elle-même était que, d'un point de vue moral, il n'y avait rien que du gris. Nous demandions au lecteur de se poser des questions intéressantes. »

De nombreuses références à la lettre V (et au chiffre romain cinq) ponctuent la narration, notamment l'initiale de chaque chapitre, la *Cinquième Symphonie* de Beethoven, plusieurs noms dont Evey et Valerie, le 5 novembre (fête de la Nuit de Guy Fawkes) et bien d'autres encore. « C'est avec *V pour Vendetta* que j'ai commencé à prendre conscience qu'on pouvait obtenir des effets incroyables en associant des mots et des images ou même en se passant de mots. J'ai commencé à comprendre ce qu'on pouvait faire grâce au découpage et aux couches successives, les niveaux de sens qu'on pouvait donner à l'histoire. Je suis convaincu que *V pour Vendetta* fut le premier pas de géant que je franchis vers mon propre style. »


Vol. IV
of X
DEC 88
$2.00 US
$2.95 CAN
V FOR VENDETTA
By Alan Moore
and David Lloyd
Suggested
For Mature
Readers
rex randall
as
storm saxon

HAHAHAHA
HAHAHAHAHA
HAHAHAHA
HAHAHA!
FIRE



12
The Valediction
V
...INDEED, FEW MEN HAVE HAD THE CHANCE TO STUDY THEIR OWN OPTIC NERVES.
Y... ALL THESE T.V.'S ...THEY'RE WORKING. I THOUGHT YOU'D BLACKED ALL THE TELEVISIONS OUT?
OH NO, THE MONITOR CAMERAS ARE STILL FUNCTIONING, BUT OUR ADVERSARIES' BROADCASTING AND RECEIVING APPARATUS IS/IS NOT... MY APPARATUS, BY CONTRAST, WORKS REFRACTALLY.
OF COURSE WITH ALL STATE BROADCASTING BLANKED OUT, THE ONLY THINGS I SEEM TO GET ARE ALL THESE RIOT-ZONE SOAP OPERAS AND BAD D-B-STIC MOVIES.
SOMETIMES I MISS STORM SAXON.
THE DIALOGUE WAS BETTER.
B-BUT, YOU CAN SEE ALL LONDON FROM HERE...
NATURALLY, THIS ROOM'S THE PINNACLE OF AN INVERTED HILL, WHICH ONE DESCENDS TO REACH THE FREAK, BUT, ONCE ARRIVED, CAN SEE FOR MILES.
COME...
TOO MUCH TELEVISION'S BAD, AND YOU HAVE HOMEWORK STILL TO DO.
IN HERE YOU'LL FIND BOOKS AND EQUIPMENT THAT WILL TELL YOU HOW TO MAKE EXPLOSIVES OUT OF COFFEE, OR MAKE PSYCHEDELIC DRUGS AS CHEAP AS WATER.
USE THEM WISELY, IF AT ALL.
UNLIKE T.V., WE CANNOT HAVE TOO MUCH OF SCIENCE, DESPITE ITS NUCLEAR QUIRKS.
WITH SCIENCE, IDEAS CAN GERMINATE WITHIN A BED OF THEORY, FORM, AND PRACTICE THAT ASSISTS THEIR GROWTH... BUT WE, AS GARDENERS, MUST BEWARE...
FOR SOME SEEDS ARE THE SEEDS OF RUIN...
...AND THE MOST IRIDESCENT BLOOMS ARE OFTEN THE MOST DANGEROUS.

V FOR VENDETTA. EPISODE FIVE.
" VIOLENCE."

ALAN "TOO WORDY? YOU MUST BE THINKING ABOUT SOMEONE ELSE, SQUIRE." MOORE.

I.

First sequence takes place in a small private ward of a mental hospital, very dimly lit.Lewis Prothero sits on a chair, just staring straight in front of him, catatonically withdrawn. Finch and his assistant Dominic sit nearby, Finch trying to communicate with Prothero. Maybe an establishing high-angle overhead shot would be best hemm, but as ever I leave it to you.

BOX : DECEMBER 12th, 1997..

FINCH : MR. PROTHERO...LEWIS..IT'S ME. MR. FINCH. ERIC FINCH. I'M YOUR FRIEND LEWIS. YOUR FRIEND.

FINCH : LEWIS, CAN YOU HEAR ME?

2.

Maybe Prothero's vacant staring face is in the f/g, Finch diligently plugging away in the b/g with Dominic beside him looking a little sickened.

FINCH : I WANT TO KNOW WHAT HAPPENED TO YOU, LEWIS. I WANT TO KNOW WHAT HE DID TO YOU.

FINCH : YOU KNOW WHO I'M TALKING ABOUT, DON'T YOU LEWIS?

3.

Maybe just a shot of ~~KKKK~~ Prothero's face, pupils dwindling, fear starting to creep in around the edges of the blankness. I want to give a real impression of the horrifying psychic violence which has been done to this man. Maybe Finch's balloon can come from off-pic.

(OFF?) FINCH : I'M TALKING ABOUT THE MAN IN THE CLOAK, LEWIS. I'M TALKING ABOUT THE SMILING MAN.

4.

Prothero stares ahead of him, frightened. Finch looks weary despite his incredible patience.

(SMALL) PRO. : MA-MA...

FINCH : OH CHRIST. I THOUGHT WE'D GOT HIM AWAY FROM HIS MAMA.

FINCH : LISTEN, LEWIS..YOU'RE SAFE. WE'RE YOUR FRIENDS. HE CAN'T HURT YOU NOW, LEWIS. HE CAN'T FIND YOU HERE.

5.

Just Prothero's face. He has lapsed back into catatonia. Finch's balloon comes from off pic.

(OFF) FINCH : LEWIS?

6.
Prothero in f/g again, just staring. Finch and Dominic turn to go, heading towards the door.
FINCH : THIS IS USELESS. WHATEVER THAT BEGGAR DID TO HIM, IT WAS FOR KEEPS.
FINCH : COME ON, DOMINIC. WE'LL HAVE ANOTHER CRACK AT HIM AFTER A CUP OF TEA AND A QUICK HAND OF BRAG. LET'S TAKE FIVE.

7.
Dominic and Prothero in the f/g, suddenly stopping, eyes widening in surprise. Behind them we can see Prothero, still just sitting and staring.
PROTHERO : FIVE...

8.
They have gone back to Prothero now and stare down at him in renewed interest. Prothero is still staring blankly.
PROTHERO : FIVE. FIVE....
PROTHERO : ROOM FIVE.

9.
Close on Finch, who is now wearing his keen expression. He scents something major here. Prothero's balloon can come from off pic.
PROTHERO : FIVE...

10.
Cut to the shadow gallery and a sudden confusing image: Just two Kendo staffs, crossed in combat. One is held by a pair of grey gloved hands, one by a pair of slim and feminine ones. In the b/g it might be nice to show one of V's collection of paintings to offset both the central image and the title. I suggest Picasso's 'Guernica' or one of Goya's civil war etchings.
TITLE : <u>CHAPTER V. VIOLENCE</u>
(UNDER) BOX : THE SHADOW GALLERY...

11.
Pull back to show V and Evey having at it with the Kendo staffs. Evey is maybe dressed in a black jumpsuit, V dressed similarly, minus hat and cloak. Evey's face and posture suggest grim determination, V is casual and efficient.
NO DIALOGUE.

12.
V gets beneath Evey's gaurd and delivers a painful blow to her shin. She grimaces in sudden pain.
EVEY : <u>AUW!</u>

I3.
Evey has stopped fighting and is rubbing her leg, looking down at it with a frown of hurt and annoyance. She is not looking at V. V, ever the gentleman, is swinging his staff to hit her while she's not looking.
EVEY : DO YOU HAVE TO BE SO <u>ROUGH</u>, V? THAT WAS MY <u>LEG</u>! I THOUGHT WE WERE PRACTI...

I4.
The staff hits her on the back of the neck. Her eyes bulge in surprise and pain as she starts to pitch forwards.
EVEY : UCH

I5.
Evey sprawls on the floor, most of her face in shadow. She has dropped her staff. V is bending to retrieve it for her.
V. : IF THAT HAD BEEN THE FRONT OF YOUR THROAT YOU'LD HAVE A CRUSHED WINDPIPE NOW INSTEAD OF JUST A BRUISE.
V. : GET UP. WE'RE GOING TO GO THROUGH THAT MOVE AGAIN.

I6.
Evey's face as she gets up. There are tears brimming in her eyes but she is trying angrily to hold them back. She glares at V with a look of sheer malice.
NO DIALOGUE.

I7.
Shot of V through Evey's eyes, and thus from a low angle. He is extending her staff towards her for her to take. As ever he wears that ceaseless and infuriating smile.
NO DIALOGUE.

I8.
V's hand holding the staff. Evey's, after a moment's bitter hesitation, reaching for it to begin the practice anew. Maybe the Guernica print somewhere in the B/g
NO DIALOGUE.

I9.
A sudden and <u>very</u> confusing cut to a network of cement practice bunkers somewhere on Salisbury plain. It is daytime. V is squatting, waiting, atop the roof of one of the bunkers. Below him, unawares, an armed policeman runs down the 'street' between the 'houses'.
BOX : SALISBURY PLAIN...

Durant toute la période où j'ai travaillé sur *V pour Vendetta* avec Alan, une seule fois seulement, j'ai vu quelque chose écrit par ses soins ne pas fonctionner à la perfection, comme il m'y avait habitué. Dans la plupart de nos discussions, nous changions quelques petites scènes ou nous rajoutions une préparation si une meilleure idée se présentait. Quelques petites modifications de dialogues pouvaient intervenir si nous avions besoin d'expliquer quelque chose qui ne l'avait pas été. Mais il ne s'agissait que d'éléments mineurs dans le processus de création mensuel de *V pour Vendetta* dans ses premières années – les meilleures années et les plus créatives, si vous voulez mon avis.

Quand j'ai lu son premier script pour le chapitre cinq, j'ai cru qu'il l'avait bâclé. La relation entre Evey et V allait trop vite, V avait l'air idiot et il avait perdu tout son charisme. Et il y avait la séquence d'arts martiaux, usée jusqu'à la corde dans les comics à l'époque. Le chapitre ne nous avançait pas beaucoup. C'était une jolie juxtaposition de deux faux affrontements et une révélation sur les considérations stratégiques de V. C'est tout.

D'ordinaire, j'avais hâte de discuter avec Alan de tous les scripts qu'il m'envoyait. Je lui suggérais de couper une case en deux pour allonger le rythme ou pour améliorer un effet, je lui disais tout ce qui me venait à l'esprit pour rendre cette BD encore meilleure. Mais là, il fallait que je lui téléphone pour lui avouer que je n'aimais rien de ce qu'il avait fait, à part la première page. À peine avait-il décroché qu'il me demandait déjà mon opinion sur son dernier scénario. Je dois reconnaître qu'avant même que j'arrive à prononcer « eh bien, euh… », il savait déjà ce que je pensais. Il m'avoua qu'il était du même avis. « Je vais en faire un autre », dit-il.

Je n'ai jamais su pourquoi Alan n'avait pas été à la hauteur de ce qu'il exigeait de lui-même sur le chapitre que vous voyez imprimé ici. Mais tout ce qui compte, c'est qu'il l'a réécrit. Parce que ce qui en a résulté, c'est le célèbre chapitre « Versions ».

David Lloyd

(La traduction française de ce script se trouve en fin d'ouvrage.)

20.
The unsuspecting policeman is in the f/g. V is dropping silently down upon him from behind, a knife in his hand.
NO DIALOGUE.

21.
Close up. V is behind the startled policeman, one arm round his neck and the knife pressed up against the policeman's throat.
V. : YOU'RE DEAD.

22.
The 'dead' policeman is lying obediantly down in the b/g, obviously still very much alive. V runs towards us, running out of frame.

23.
Maybe an overhead shot of the complex. V is about to enter an open doorway in one of the 'houses'. A gang of about six policemen are right around the next corner, heading towards him. Maybe this shot could be as seen through a pair of binoculars. (Huh?)
NO DIALOGUE.

24.
The police round the corner just in time to see v's cloak vanish through the doorway. The one in the lead points excitedly.
LEADING COP : <u>THERE</u>!!

25.
The cops stand in front of the dark, open doorway.(Needn't be any door, really. Just an opening) The leading cop is issuing a command to one of his men who is obediently unhooking a grenade from his belt webbing.
LEADING COP : NO CHANCES! LOB A GRENADE IN!

26.
Around the back of the bunker is a smallish windowlike opening. V is diving through this, straight on top of a startled policeman waiting round the back. V has a gun in one hand. Another excited cop stands a little way off, shouting out an alarm.
2nd. COP : HE'S COMING OUT THE BACK WINDOW!!

27.
V has the cop he's landed on by the throat, and the gun trained on the other cop.
V. : YOU'RE DEAD.
V. : YOU TOO.

43. (FROM OVER)
ALMOND.:VERY GOOD LADS. YOU'RE LEARNING.
ALMOND: HALF AN HOUR BREAK AND THEN BACK TO YOUR POSITIONS$ I WANT TO RUN THROUGH THAT ONCE MORE BEFORE WE KNOCK OFF.

44.
Cut to the Leader's inner sanctum. He is watching a screen on which we can see the bogus V and the fingermen starting to light up cigarettes and generally fall out. His fingers are knit beneath his chin in contemplation. (Maybe it would be a good idea to show one of the fingermen flanking Almond holding a mobile camera/transmitter in the Salisbury Plain sequence somewhere.)
BOX : : THE LEADER..
LEADER : HMMM.
LEADER : IT BEGINS TO LOOK FEASIBLE. WHAT DO YOU THINK?

45.
After five episodes FATE gets a speaking part. Just a shot of a display screen and computer lettering...Steve can embellish this with impressive looking meaningless figures and symbols as he sees fit.
SCREEN : ESTIMATED SUCCESS 78.055.
STRESS: OPERATION REQUIRES SUITABLE INCENTIVE/ STIMULUS.

46.
Leader talking aloud to Fate. (It can hear, but cannot speak.)
LEADER : INCENTIVE. BAIT...
LEADER : WHAT WOULD YOU SUGGEST?

47.
Shot of screen.
SCREEN : SUGGESTION : VOICE OF FATE BROADCAST ANNOUNCE PENDING PUBLIC EXECUTION OF BIRMINGHAM TERRORISTS. (C.F 5.II.97)

48.
The Leader is smiling, a cold and dry reptillian smile.
LEADER : YOU'RE RIGHT, OF COURSE.
LEADER : I'LL SEE TO IT IMMEDIATELY.

49.
The Leader has risen from his seat and is walking away from us. In the f/g the computor lights continue to blink and glitter coldly.
BOX : HIS NAME IS ADAM SUSAN. HE IS CALLED THE LEADER. BUT FATE HAS SPOKEN...
(UNDER) BOX : ..AND HE DOES AS HE IS TOLD. IMMEDIATELY.

TO BE CONTINUED...

28.
The main gang of cops has now come around the back to join up with the two mentioned in the last frame who are laying 'dead' upon the ground. One of the cops, the leader, is barking into a walkie-talkie. Maybe we can see V running off very tiny in the distance.
LEAD COP : ABLE BAKER TO FOXTROT CHARLIE. ALERT BLOCK TWELVE. WE'VE GOT HIM IN A SQUEEZE PLAY.

29.
Shot through binochulars of V and the cops running through the maze of streets from an elevated angle.
NO DIALOGUE.

30.
On a high vantage point some way off, Derek Almond stands lowering the binocnulars from his eyes, a cold and serious expression on his face. Maybe he is flanked by a couple of at-attention policemen.
NO DIALOGUE.

31.
V is scabbling up a ladder or something towards a rooftop.
NO DIALOGUE.

32.
V. clambers over the edge of the roof to find himself looking down the barrel of a sten gun held by a smiling cop.
COP : YOU'RE DEAD.

33.
Cut back to the shadow gallery, the two crossed Kendo staffs.
BOX : THE SHADOW GALLERY...

34.
Evey drops the staff in pain as V catches her on the ends of her fingers.
EVEY : GAHH!! MY FINGERS!!

35.
Evey clutches her fingertips, tears of pain and anger in her eyes. She is very, very pissed off. V is starting to lay his staff aside. Game over.
V. : ALRIGHT, EVEY. THAT WILL BE ENOUGH FOR NOW.
V. : YOU'RE IMPROVING, BUT YOU MUST LEARN NOT TO BE SO PREDICTABLE.

36.
V is now standing before Evey, seemingly smug, pompous and unconcerned about the pain and humiliation that she is feeling. Evey's fave is boiling with barely supressed fury. (I don't know if you've ever been a beginner at a martial arts class and had the shit stomped out of you by people far better than yourself, but if you have then you'll know how Evey feels. She is trembling with impotent rage.)
V. : THE ESSENCE OF ~~XXXXXX~~ SUCCESS IS SURPRISE, EVEY, AND IF...

37.
Evey knees V very efficiently in the balls.
V. : HURRK

38.
V, clutching himself in pain, holds on to a mantlepiece or something for support. Evey, suddenly realising what she's just done, raises her hand to her mouth in alarm.
V. : THAT WAS...VERY...GOOD..EVEY...
V. : VERY...GOOD..INDEED.

39.
V staggers away from her, still slightly doubled up. She watches him go.
V. : NEVER FIGHT...PEOPLE...ON THEIR OWN...TERMS...
V. : YOU'RE...LEARNING.

40.
Close on Evey's face as she watches him go. She had expected anger, not praise. She looks as bemused, confused and uncomprehending as ever.
NO DIALOGUE.

41.
Cut back to Salisbury plain and a sudden brutal image of V being shot in the stomach. He is propelled backwards by the impact.
BOX : SALISBURY PLAIN...

42.
'V' is now sitting, rubbing his stomach and taking off his mask to reveal the face of a perfectly ordinary fingerman. The other cops stand around smiling smiles of triumph. The lead cop talks into his walkie-talkie.
V. : OW.
COP: WE GOT HIM, MR. ALMOND. CODENAME 'V' IS DEAD.

43.
Cut to almond talking into his walkie talkie. He is smiling slightly.

(CONTINUED OVER)

Ci-contre :
En haut, à gauche : Couverture peinte par David Lloyd pour le quatrième épisode de la série DC. Image © DC Comics. Tous droits réservés / David Lloyd.

En haut, à droite : Une page tirée de *La Valse du Vice*, un chapitre narré en paroles et musiques, tiré de *Warrior* n° 12.

En bas, à gauche : Le chapitre « Vidéo » utilisait des dialogues extraits d'émissions TV en guise d'unique élément textuel, publié dans *Warrior* n° 15. Image © DC Comics. Tous droits réservés / Alan Moore / David Lloyd.

En bas, à droite : Les tons pastels furent jugés indispensables pour une publication sur le marché américain. David Lloyd collabora avec Steve Whitaker et Siobhan Dodds pour atteindre la subtilité recherchée. Page extraite de l'épisode n° 9 de DC. Image © DC Comics. Tous droits réservés / Alan Moore / David Lloyd.

D'un point de vue stylistique, *V pour Vendetta* est une remarquable réussite. Moore a trouvé un collaborateur doué en la personne de David Lloyd, parfaitement apte aux expérimentations sur le médium BD. Les dessins archicontrastés de Lloyd et ses visuels innovants se démarquent radicalement des comics grand public, renforçant la nature unique de la série. Contrairement à l'usage, Lloyd ne trace pas les contours des objets et des personnages ni même des bulles de dialogue, créant presque un effet d'abstraction. La composition de chacune de ses vignettes est magistrale. Sombre et dur, *V pour Vendetta* ne ressemble en rien à *Marvelman*, l'autre série de *Warrior*, ni à aucun autre comic book de l'époque.

Quand Lloyd suggère de se passer de certains outils omniprésents dans la BD comme les cartouches narratifs, les bulles de pensée ou les onomatopées, Moore est d'abord horrifié. « J'ai cru qu'on me confisquait deux ou trois de mes béquilles préférées. Mais au bout de quelques épisodes, je compris l'influence que ça avait sur le ton et la qualité de l'histoire. Soudain, tout semblait plus réaliste. »

Moore ajoute : « Est-il possible de raconter une histoire sans dialogue autre que ceux qui passent sur deux ou trois chaînes de TV ? Est-il possible de réaliser un épisode en chanson, avec de la musique ? Je crois que Dave aimait ce genre d'expérimentation stylistique autant que moi. C'était évident dès les premières bandes que nous avons réalisées ensemble. »

Au début de l'Acte II, V chante *La Valse du Vice*, un chapitre intégralement raconté en chanson, avec sa partition musicale. Elle sera plus tard enregistrée par David J, un ami musicien de Moore, et distribuée en 45 tours.

V pour Vendetta aussi est victime de l'effondrement de *Warrior*. La série reste en suspens durant plus de trois ans. Finalement, en 1988, DC Comics accepte de réimprimer et de financer le titre jusqu'à sa conclusion en dix numéros reformatés et colorisés pour le marché américain. Les puissants dessins de Lloyd supportent mieux la réduction que d'autres bandes américanisées de Moore. La colorisation pastel est appliquée avec goût, en conservant l'atmosphère maussade de Lloyd. Les puristes se plaignent que la couleur s'accorde mal avec ses coups de pinceaux mais, au moins, sept ans après ses débuts, la saga de V se conclut enfin.

Contrairement à *Marvelman*, aucun souci juridique n'a empêché *V pour Vendetta* de rester disponible à la vente. Le recueil de la série reste l'un des titres phare de DC, avec le statut d'œuvre culte. La série a remporté plusieurs Eagle Awards et a inspiré divers projets : musique, spectacle, film. Sous le vernis d'une série super-héroïque de plus, *V pour Vendetta* est en fait une vision sombre, dérangeante et dystopique : une BD politique complexe, techniquement brillante et immensément populaire. Elle mélange l'aventure, le polar, le mystère et même le roman sentimental, provoquant une fascinante réflexion morale. Suite de chapitres courts, *V* impressionne par sa cohérence et sa sophistication. Pourtant commencé plus tôt, *V pour Vendetta* ne put se conclure avant que *Watchmen* – la série la plus célèbre de Moore – ne marque les esprits, restant plus ou moins dans son ombre. Aujourd'hui, elle est reconnue en tant qu'œuvre de grande qualité et reste l'un des meilleurs travaux de Moore. L'auteur en est fier, à juste titre. « *V pour Vendetta* est très astucieux. Peut-être qu'il n'a pas le raffinement de la structure cristalline multicouche de *Watchmen* mais je crois qu'il renferme plus de passion. Plus de cœur et plus d'émotion. »

La saga des Bojeffries

« Il se passe des trucs dans mon pyjama. »

Prélude à *The Bojeffries Saga*, *Dalgoda* n°8

Après l'extraordinaire succès de ses deux séries vedettes dans *Warrior*, Moore a l'idée d'un nouveau titre avec Steve Parkhouse. Le magazine *Mad* monopolise la BD d'humour depuis trop longtemps à leur goût. Ils veulent créer quelque chose de drôle et de nouveau. Ils inventent l'histoire d'une famille marginale habitant en zone urbaine, amalgamant les feuilletons TV britanniques sérieux, comme *Coronation Street*, à l'humour impassible d'Alan Bennett. Le résultat est surprenant et surréaliste.

The Bojeffries Saga est une version britannique des *Munsters* (« *Les Monstres* »), une famille de monstres de la classe ouvrière, en proie à des difficultés au sein de la population locale. « On pouvait se faire plaisir avec cette BD excentrique qui – à mon avis – s'intégrait parfaitement dans *Warrior*. Ça n'avait rien à voir avec *Marvelman* ou *V pour Vendetta* ou quoi que ce soit d'autre à l'intérieur mais c'était tout aussi expérimental. De l'expérimentation dans l'humour plutôt que dans le drame. » Les membres les plus extrêmes du foyer sont Raoul, le loup-garou mangeur de caniches, l'oncle Festus, le vampire végétarien, et Ginda, la fille de la famille, grosse, moche et grande gueule.

Les premiers épisodes racontent les tentatives de Trevor Inchmale de percevoir les arriérés de loyer de la maison Bojeffries, alors qu'il aimerait écrire son autobiographie. Alan Moore s'amuse dans les dialogues retranscrivant phonétiquement le phrasé de chacun. Le strip, tellement ancré dans la culture britannique qu'il en devient presque hermétique à un public étranger, met en scène le surréalisme inhérent à la vie anglaise. Moore raconte que de toutes ses œuvres, c'est celle qui reflète le plus son enfance dans une zone ouvrière de Northampton. « *Bojeffries* compte parce que c'est ce que j'ai fait de plus personnel. »

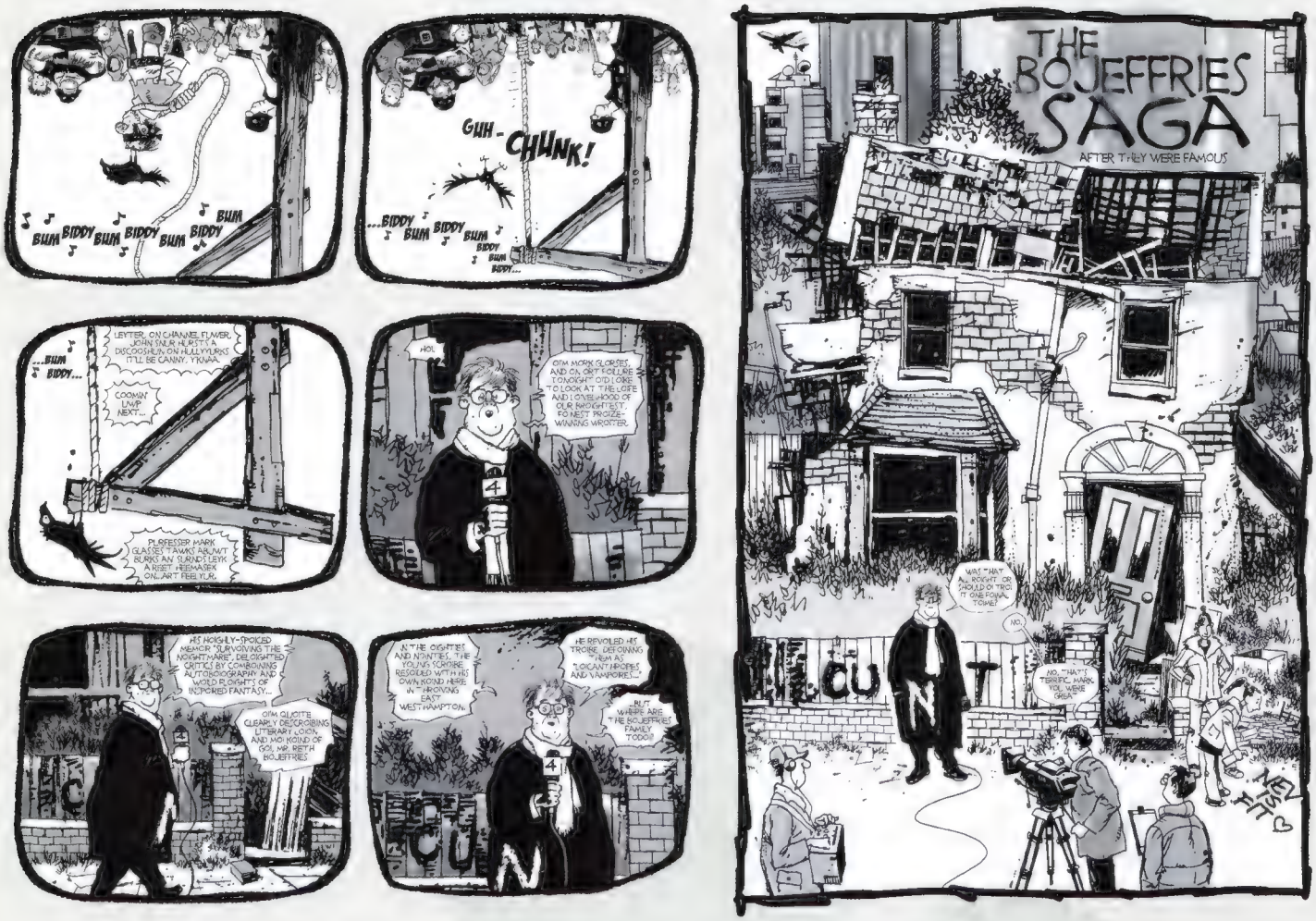
Il poursuit : « Avec le dessinateur Steve Parkhouse, nous avons essayé de retranscrire les détails les plus stupides de l'Angleterre de notre enfance. Comme de voir tous les matins, en allant travailler, la même moto sans roues, posée sur quatre briques, sans savoir ce qu'elle fait là. Et de passer devant des usines en se demandant ce qu'ils font à l'intérieur et en suspectant les ouvriers qui y travaillent

de n'en avoir aucune idée. Alors, on a mélangé tout ça en un paysage britannique fantasmé sur lequel nous avons lâché ces loups-garous et autres mutants. »

Bojeffries avance sur un rythme lent et prend le temps de construire son étrange comique de situation, d'enfiler les gags récurrents, l'ironie et les détails à mourir de rire. Le talent du scénariste pour l'humour est souvent sous-estimé. Les gags de la BD tombent toujours juste grâce à sa collaboration avec Steve Parkhouse. Ce dernier se souvient que « les scripts de Moore saisissent les drames humains et révèlent toute l'empathie et la compassion de leur auteur. Il n'y a aucun cynisme, juste de l'affection. Et même s'il reconnaît que, parfois, il en a bavé pour écrire les textes des *Bojeffries*, il n'a jamais fait de compromis sur la qualité ou sur son investissement. C'est grâce à ça que j'ai autant aimé travailler sur les *Bojeffries* ».

Ci-contre : Les Bojeffries font leur début sur la couverture de *Warrior* n° 12.

Ci-dessous, à gauche et à droite : Trevor Inchmale, le collecteur de loyer, rencontre le chef de famille. Initialement publié dans *Warrior* n° 13. La version couleur provient de *Flesh & Bones* n° 2 chez Upshot Graphics.



Ci-dessus : Une page tirée du recueil des *Bojeffries* édité par Top Shelf.

Le dessin de Parkhouse s'accorde parfaitement aux divers types d'humour du script de Moore. Son extraordinaire mélange d'influences artistiques se concrétise dans un style très abouti, définitivement britannique, alliant l'exagération enfantine à des décors réalistes. La saga est hilarante et socialement pertinente mais est reléguée au second plan par la puissance des autres œuvres que le scénariste écrit à l'époque pour *Warrior*. Aujourd'hui encore, on la sous-estime.

Alors, vint le Collecteur, première aventure autoconclusive des Bojeffries, démarre dans le numéro 12 de *Warrior*. Seuls quatre épisodes sont publiés avant la disparition du magazine en 1984. Intrinsèquement britannique, la série n'est pas une bonne candidate à l'exportation. Elle est malgré tout reprise par Fantagraphics qui réédite les strips de *Warrior* en couleurs en 1986 et commande un prologue inédit pour ses lecteurs américains. Plus tard, la série est relancée par l'éditeur britannique Atomeka dans leur anthologie A1 de 1989, offrant aux lecteurs cinq nouvelles histoires.

Après une vingtaine d'années, Moore et Parkhouse se réunissent pour créer une version contemporaine de la famille, *Après la célébrité,* dans un recueil publié par Top Shelf. « C'est une de mes BD favorites et c'est fantastique de pouvoir y travailler encore. »

Alan Moore écrit d'autres textes pour *Warrior,* dont *Derrière le sourire peint,* un essai qui détaillait ses influences sur *V pour Vendetta.*

Ci-dessus : Parkhouse dessine les paysages urbains parmi les plus évocateurs de la bande dessinée. Extrait de la version colorisée publiée dans *Flesh & Bones* n° 4.

Avec Steve Moore, Alan crée, dans *Sounds, Un Noël dépravé*, une BD pour promouvoir le lancement de *Warrior* dans laquelle apparaissent les personnages de Laser Eraser et Pressbutton. Elle est rééditée dans *Warrior*. Moore écrit aussi deux épisodes de *Warpsmith*, une série associée à la continuité de *Marvelman* qui donne la description logique d'une culture exoplanétaire. Les Warpsmiths sont une race d'extraterrestres bienveillants capables de se téléporter qui protègent les espèces moins évoluées de l'univers.

Autre victime du crash de *Warrior*, un projet de BD dessinée par Bryan Talbot, que Moore doit écrire. *Nightjar* est censé « montrer le monde de la sorcellerie de façon moins spectaculaire et plus subtile, plus effrayante que ce qui avait été fait dans *Docteur Strange*, par exemple ». La série est finalement publiée par l'indépendant Avatar en 2004, Anthony Johnston adaptant l'intrigue originale de Moore.

Warrior a été lancé avec beaucoup d'ambition et rencontre un beau succès au démarrage mais l'aventure se termine deux ans plus tard dans le conflit et l'amertume, laissant les *Bojeffries* à la rue et propulsant *V pour Vendetta* et *Marvelman* dans les limbes, au beau milieu d'histoires en cours. « Hélas, ce qu'on nous avait promis dans *Warrior* ne correspondait pas à ce qu'on nous donnait. La liberté créative n'était obtenue qu'au prix de longues discussions avec l'éditeur. L'argent qu'on nous avait annoncé n'est jamais arrivé. Sans parler des rapports humains. Mais, pendant la vingtaine de numéros que ça a duré, on a eu la chance de faire ce qu'on aimait. »

Skizz

« Vous… euh… vous n'êtes pas d'ici, alors ? »

2000 AD n° 310

Grâce à *Warrior* et à *Captain Britain*, Moore a gagné en réputation et il n'a plus ni le temps ni l'envie de continuer à écrire des histoires courtes pour *2000 AD*. On lui offre enfin l'opportunité de scénariser une série régulière qui vise à capitaliser sur la sortie du film américain *E.T. l'extraterrestre* de Steven Spielberg.

Le concept de départ était identique : un extraterrestre sympathique se retrouve seul sur Terre. Coïncidence, l'intrigue de Moore suit un développement similaire à celui du film, alors inédit au Royaume-Uni. Mais contrairement à la banlieue proprette décrite par Spielberg, l'histoire de Moore se déroule dans une zone crasseuse de Grande-Bretagne, durant l'agitation sociale de l'époque Thatcher, faisant écho à la série *Boys from the Blackstuff* d'Alan Bleasdale. Dans la ville industrielle de Birmingham, un interprète extraterrestre nommé Zhcchz, de l'Empire de Tau-Ceti, s'écrase sur la Terre, que les extraterrestres ont identifiée comme étant un « monde infernal ». Son vaisseau spatial s'autodétruit en raison des lois intergalactiques qui interdisent aux habitants d'une planète aussi sauvage que la Terre d'être exposés à leur technologie avancée. Après un voyage éprouvant et effrayant, il trouve refuge dans un abri de jardin. Là, il est découvert par Roxy, une adolescente qui, incapable de prononcer son nom, le surnomme « Skizz ». La fillette devient amie avec la créature et essaie de l'aider.

Skizz tombe malade et pour le secourir, Roxy enrôle son ami Loz et un tuyauteur au chômage, Cornelius Cardew. Ce dernier éprouve de la sympathie pour Skizz, marginalisé comme lui par la société. Mais l'extraterrestre est capturé par les services secrets britanniques. Roxy et sa bande l'aident à s'enfuir et veulent révéler son existence au monde entier pour le protéger.

La série en vingt-trois épisodes est essentiellement publiée en segments de quatre pages durant l'année 1983 et est dessinée par le vétéran britannique Jim Baikie. Son style « à l'ancienne » produit un trait équilibré, détaillé et solidement structuré. Baikie écrira plus tard lui-même deux suites à la série.

Au lieu d'une pale copie d'*E.T.*, Moore suit un autre chemin et en fait une histoire très drôle, très émouvante, avec une conscience politique. *Skizz* devient un classique mineur de *2000 AD*. Mais le scénariste n'est pas satisfait. « Je crois que j'aime certains points du script, le fait que ça soit peu violent pour une série de *2000 AD*, le fait d'avoir abordé des sujets différents de ceux qu'on trouve d'ordinaire dans les comics, etc. Mais dans l'ensemble, c'était plutôt un désastre. Je signalerai aussi que l'éditeur a modifié plusieurs épisodes, ce qui n'améliora ni la BD ni mon plaisir de l'écrire. Et ce n'est pas moi qui ai écrit : "Ne dis rien, Skizz. À part… adieu !" dans le dernier épisode. »

Ci-dessus : Skizz fait la couverture de *2000 AD* n° 308 qui contient le premier épisode de la série en mars 1983.

Ci-dessus : Skizz fait sa première apparition dans *2000 AD* n° 308 en mars 1983.

À gauche : Skizz essaie de s'adapter à la vie sur Terre. Extrait de *2000 AD* n° 312, avril 1983.

D.R. & Quinch

« Mon psychiatre dit que je suis un pervers psychotique. Mais ça ne fait pas de moi quelqu'un de mauvais, si ? » ***Time Twisters*** **dans** ***2000 AD*** **n°317**

Tout en haut : D.R. & Quinch « Go Straight » dans le numéro 350 de janvier 1984, un superbe découpage des cases. Dessins d'Alan Davis.

Ci-dessus : D.R. & Quinch font la couverture de *2000 AD* n° 350 dès leur deuxième apparition en janvier 1984.

Ci-contre : Est-ce la fin de D.R. & Quinch ? D.R. est amoureux. Extrait de *2000 AD* n° 352, janvier 1984.

Écrit à l'origine comme un simple épisode de *Time Twister*, *D.R. & Quinch s'éclatent sur Terre* plait immédiatement aux lecteurs de *2000 AD*. Ces six pages de comédie ultraviolente parodient les théories d'Eric Von Daniken selon lesquelles l'histoire humaine s'est écrite au rythme des visites extraterrestres. « J'aimais bien l'idée d'un retournement final où on apprendrait que toute l'évolution humaine découle d'une blague de deux délinquants aliens. »

Le duo d'extraterrestres se donne pour mission de provoquer autant de dégâts que possible en voyageant dans le temps vers diverses périodes de l'histoire, assassinant Shakespeare, déclenchant des guerres et finissant par détruire la Terre. En tant que parodie antiautoritaire, l'épisode fait mouche auprès des lecteurs adolescents de *2000 AD*.

Les personnages principaux de la BD, D.R. & Quinch, auront droit à une suite de cinq autres histoires, chacune découpée en plusieurs épisodes de cinq ou six pages. Moore refait équipe avec Alan Davis, son collaborateur sur *Captain Britain* et *Marvelman*. Encouragé par le rédacteur Steve McManus à dessiner la BD dans un style sombre et réaliste, Davis se souvient : « Je voulais prouver que je savais dessiner dans un style différent. Comme c'était un épisode unique, je pouvais me lâcher. La série régulière adopta un trait plus enfantin. En partie pour rigoler mais surtout parce que c'était le seul moyen de représenter la violence de dingue des histoires. »

Plus ou moins inspirés des personnages O.C. et Stiggs du National Lampoon, *D.R. & Quinch* raconte les aventures de deux jeunes délinquants extraterrestres mentalement instables, incendiaires, amateurs de génocide et d'arsenal nucléaire. Waldo D.R. « Diminished Responsibility » [« Responsabilité atténuée », NdT] Dobbs est le cerveau du binôme, un véritable génie criminel à l'intellect supérieur. Son partenaire taciturne est Ernest Errol Quinch, pervers psychotique conscient de son état. *D.R. & Quinch* permet à Moore de démontrer son éclectisme. D'un ton léger et d'une morale douteuse, hilarante et chaotiquement anarchiste, la BD compte parmi les œuvres les plus drôles de l'écrivain. C'est l'antithèse des titres lents et intenses qu'il écrit à la même période, comme *V pour Vendetta* et *Swamp Thing*, ou ses bandes SF de *2000 AD* : *Halo Jones* et *Skizz*.

Pourtant, Moore trouve encore le temps d'utiliser ses histoires pour faire passer des messages politiques satiriques sur l'armement nucléaire, l'anti-intellectualisme, les amours d'adolescence et le système hollywoodien, chaque histoire à suivre devenant plus complexe que la précédente.

"IT WAS THE MOST INCREDIBLY BORING EVENING OF MY LIFE. D.R. WOULDN'T TALK TO ME, SO, LIKE, MOST OF THE TIME I HAD TO FIND MY OWN ENTERTAINMENT..."
SPLAAT!
UUULGH!
"PRETTY SOON, WE HAD TO GO HOME. THIS WAS BASICALLY BECAUSE 'CHIRPY' HAS TO BE IN BY NINE O'CLOCK, WHICH IS, LIKE, TOTALLY DISGUSTING IN MY OPINION...
"EVENTUALLY, WE WERE ALONE..."
UH, LOOK I SUPPOSE YOU'RE WONDERING ABOUT CHRYSOPRASIA...
S'RIGHT.
SHE'S THE NEW DRAMA COACH'S DAUGHTER. I BUMPED INTO HER ON CAMPUS ONE DAY, AND... WELL, EVER SINCE THEN I JUST CAN'T STOP THINKING ABOUT HER.
I TRIED TO CONCENTRATE ON SOMETHING WORTHWHILE LIKE FORGING BANK NOTES AND MAKING A SHRINK GUN. STUFF LIKE THAT...
IT DIDN'T WORK. EVERYTIME I PICKED UP AN IMPLODER CAP I SAW HER FACE.
I...
I THINK I'M IN LOVE.
TCHINNK!

VISITING EARTH WAS D.R.'S IDEA. IN HIS OPINION IT WAS A DESPICABLE SCUM-HOLE OUT IN THE BOONDOCKS AND NO-BODY REALLY CARED MUCH WHAT HAPPENED TO IT.
WHICH WAS JUST AS WELL, THE WAY THINGS TURNED OUT.
AFTER STOPPING IN THE MESOZOIC ERA TO ZAP A FEW LIZARDS WE SCOOTED BACK TO WHEN THE PLANET'S CRUST WAS JUST FORMING, WHICH WAS, LIKE, UNBELIEVABLY DULL.
LUCKILY, D.R. HAD BROUGHT A THERMO-NUCLEAR BAZOOKA AND A CRATE OF SHELLS.
BTHOOM!
PRETTY SOON WE HAD THE MAJOR CONTINENTAL LAND MASSES BLASTED INTO THE KINDA SHAPE WE WANTED, AND THE SEA WAS AS RADIOACTIVE AS THE PHI-DELTA FRAT HOUSE, WHICH WE NUKED LAST WINTER...
AFTER THAT WE PULLED OVER IN THE LATE PRE-CAMBRIAN AND CHECKED OUT ALL THE STUFF THAT WAS STARTING TO WRIGGLE ABOUT IN THE RADIOACTIVE MUD. IT WAS INCREDIBLY DISGUSTING.
BUT THEN, LIKE D.R. SAID, "THAT'S LIFE."

À gauche : Le dessin d'Alan Davis sur la première aventure de D.R. & Quinch dans *Time Twisters* était bien plus « cru » que dans les épisodes qui suivirent. Extrait de *2000 AD* n° 317, mai 1983.

Ci-dessus : Peinture couleur originale de Davis pour un recueil.

L'expérience de Moore dans l'écriture d'histoires courtes aux intrigues précises lui permet d'utiliser des séquences imbriquées, des découpages sophistiqués, des amorces et des paiements finement préparés. Les personnages principaux devenant narrateurs à tour de rôle, Moore utilise les cartouches de texte pour une narration ironique et humoristique. « Je voulais juste écrire une histoire spectaculaire pleine de rires et d'explosions. »

Le dessin de Davis a toujours été bien net avec un côté enfantin et expressif. Là, il convient parfaitement au ton de la série. Ancrant la nature surréaliste des histoires et des personnages dans un univers détaillé, Davis est capable de donner de la vraisemblance aux éléments les plus absurdes. Son découpage varié et ses noirs et blancs contrastés font de *D.R. & Quinch* l'une des séries de Moore les plus séduisantes graphiquement. Les designs des personnages principaux comptent parmi les meilleurs réalisés par Davis. Le dessinateur se souvient : « Quand j'ai dessiné *D.R. & Quinch*, je savais qu'ils avaient un truc. Ils pouvaient faire n'importe quoi, ça avait l'air rigolo. Ils sont intrinsèquement drôles, rien qu'à cause de leurs dégaines. »

La dernière aventure anarchique du duo, *D.R. & Quinch vont à Hollywood*, est généralement considérée comme la meilleure. C'est une satire mordante de la culture hollywoodienne, des années avant que Moore lui-même ne soit écœuré par les producteurs qui adapteront ses œuvres à l'écran. Le duo antisocial trouve le script définitif d'un scénariste mort, dont seulement huit mots sont complètement lisibles. « Il y avait "oranges" dans le titre et "tire les rideaux, Geoffrey, je suis amphibie" à la fin. Et pour être honnête, je ne suis pas tout à fait sûr pour "amphibie". » Cet épisode donne à Davis l'occasion de montrer son don pour la caricature, avec des apparitions furtives d'Alfred Hitchcock, de Marlon Brando et des critiques britanniques Barry Norman et Clive Anderson. Si les fans s'en souviennent avec bonheur, Moore est moins enthousiaste. « Il y avait beaucoup de bonnes choses dans *D.R. & Quinch*. Je crois qu'Alan et moi avons bien travaillé et c'est parfois amusant. Mais ça n'a aucun intérêt social durable, à mon avis. Ça rend la violence rigolote et je ne crois pas que ça soit bien. Je ne suis pas sûr d'avoir bien fait d'utiliser des armes thermonucléaires comme source d'humour. »

Les six histoires écrites par Moore sont publiées dans une douzaine de numéros de *2000 AD* au cours de l'année 1984 et sont compilées dans divers recueils. Après le départ de Moore, Jamie Delano écrira *D.R. & Quinch Agony Page*, toujours illustré par Alan Davis.

La ballade de Halo Jones

« On m'a kissingerisée de raquer une pile de zenades bidons ! » ***Halo Jones*, Livre premier, épisode cinq**

La collaboration de Moore avec Marvel UK et *Warrior* arrivant à sa fin, *2000 AD* devient le seul magazine local où il peut s'exprimer. *La Ballade de Halo Jones* est la dernière série majeure créée par Alan Moore pour *2000 AD* (et, du même coup, pour les comics britanniques).

Après le succès de *Skizz*, Moore demande davantage d'autonomie pour créer sa série suivante. Le concept pour cette dernière est défini lors d'une réunion entre Moore et son dessinateur Ian Gibson, un fidèle de *2000 AD*. Halo Jones sort de l'ordinaire : c'est la première héroïne vedette de sa série dans *2000 AD* et peut-être la première héroïne féministe des comics. Par ailleurs, c'est juste une fille ordinaire, sans pouvoir particulier.

Moore imagine une histoire complexe qui propulse le lecteur dans un environnement futuriste troublant sans explication ni référence. Le premier épisode débute par le présentateur holographique Swifty Frisko qui débite sa propagande gouvernementale dans un argot du futur presque incompréhensible, une méthode que Moore réutilisera dans son premier roman, *La Voix du feu*, des années plus tard.

Reflétant peut-être l'expérience de Moore qui a grandi dans les Boroughs, le chômage est partout, l'essentiel de la population est analphabète, les livres n'existent plus et « une personne sur mille sait encore écrire ». Jones est une chômeuse de longue durée, une « Citoyenne en Loisir Augmenté » déménagée comme des millions d'autres vers l'Anneau, un immense tube circulaire flottant au milieu de l'Atlantique. Il est peuplé de punks, d'extraterrestres, de mutants, de robots et autres marginaux qui luttent pour survivre à cette existence déprimante, violente et sans espoir. Dans cette société, Jones doit sortir armée et trouver une route sûre pour éviter les embuscades, rien que pour aller faire les courses. On découvre des détails sur la culture et la société de l'avenir au fur et à mesure que l'histoire avance. Par exemple, toute la population est végétarienne et le monde est dirigé par les dauphins.

Chaque segment de cinq pages est bourré d'idées ingénieuses comme la « zenade » – une grenade qui laisse sa victime dans un état de méditation profonde.

Après la mort mystérieuse de sa colocataire, Jones décide d'échapper à sa vie banale et opprimée. Employée comme hôtesse de l'air, elle quitte la Terre avec son robot chien parlant, Toby, pour le dernier voyage de la vieille navette spatiale *Clara Pandy*.

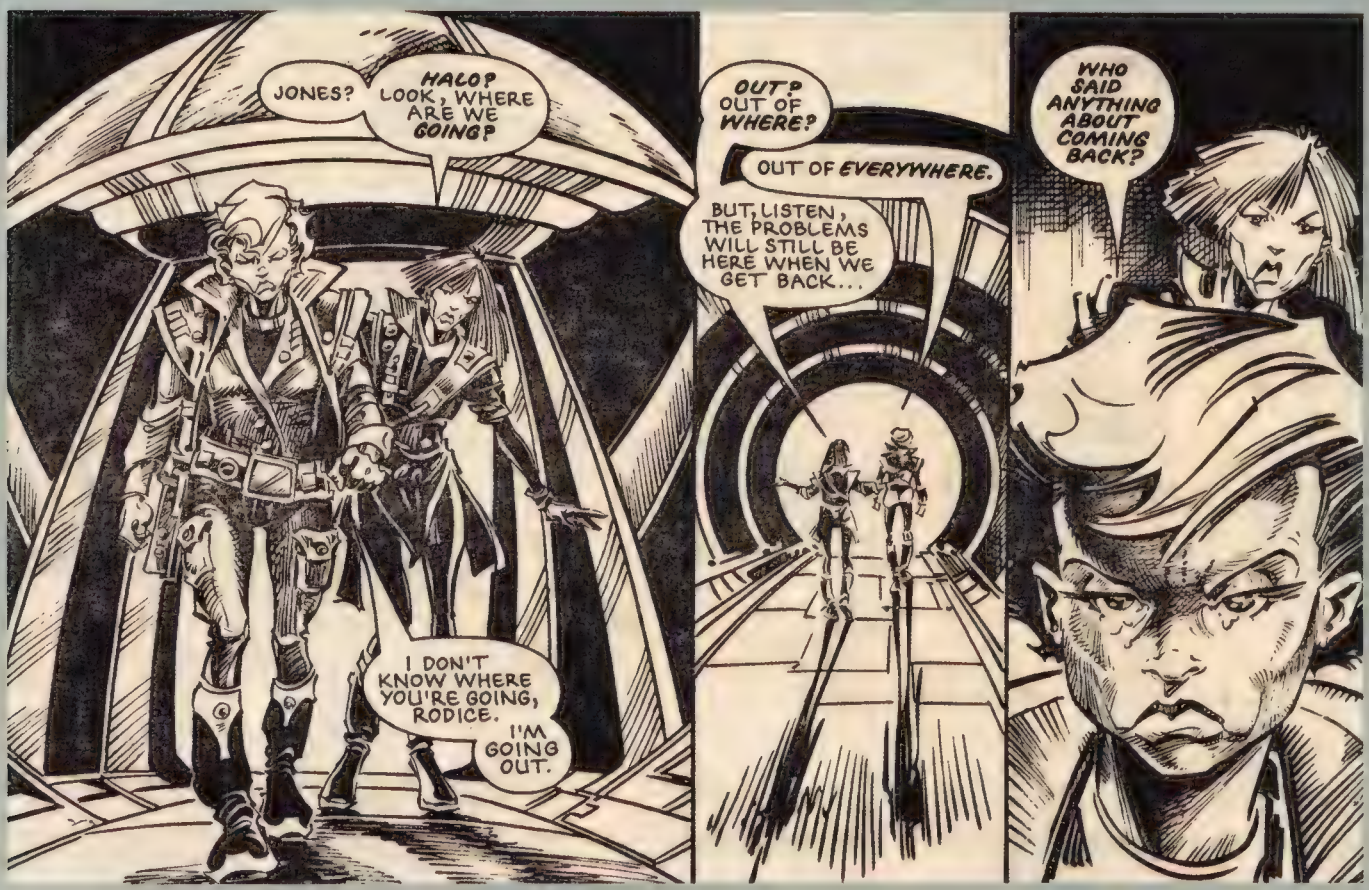
Le deuxième tome commence par un changement de narration. L'histoire de Halo Jones est à présent racontée en flash-back à travers la reconstitution de sa vie par le Dr Brunhauer, professeur d'histoire. C'est un autre procédé que Moore apprécie : l'histoire dans l'histoire.

Ci-dessus : Alan Moore tient un exemplaire de l'édition Titan Book de *The Ballad of Halo Jones*.

Ci-contre, en haut : Le premier épisode de *Halo Jones*, publié dans *2000 AD* n° 376, commence avec une double-page centrale en couleurs, habituellement réservée à des titres comme *Judge Dredd*.

Ci-contre, en bas : Détail tiré du chapitre huit (tome 1), dans *2000 AD* n° 383, septembre 1984.

DAYDAY, DAY-TO-DAY, MAKING A PART WITH THE FACTS AND I'M FRIEKO, HI
ALBA! BARON SUK NOTH CHOP! WHAT'S WON'T WE'S IN INTERVENTION HIS INTENTION OVER TO MASS FIRES AT CHOP TOWERS IN REGUS-MARTEGAS...
"SUK NOTH CHOP, WILL YOU MAKE A BID TO SAVE THE F.A.T. CLARA FAMILY FROM THE DISEMBALER TANK?"
"PROBABLY NOT!"
HMM SOUNDS LIKE WAIT AND SEE FROM A.M.O.! UH! ANXIETY FRIEKO, HERE'S TODAY'S TRAPPAX...
EXPECT OZJAMS AROUND EAST-AM FOR THE NEXT HOUR; CLARA FAMILY AS THE F.A.T. CLARA IS FLOATED IN TO THE MANHATTAN PLATFORM.
THE SHIP LAST OF THE FAMOUS KRUPP-CORONA 'Q'-SERIES, IS DUE FOR DISSEMBLY IN A MONTH'S TIME.
AND FINALLY A BUREAU OF IDENTITIES ANNOUNCEMENT FOR THE BRODMAN COMMUNITY
AFTER HIS PROMOTION TO PROCURATOR E-1041, MR. BANDARD (OR THAT STAMPEDES INDEFENSIVELY THROUGH A SCRIBBLED MORNING, MAKES ANOTHER THREE WORDS TO HIS NAME
HE WILL NOW BE ADDRESSED AS 'PROCURATOR BANDARD (OR THAT STAMPEDES INDEFENSIVELY THROUGH A SCRIBBLED MORNING, WAVING NECESSARY ANKLES'.
Huh?
CRAZY NAME FOR A CRAZY REPTILE! THIS IS SWIF-KTIK!
The Ballad Of
HALO JONES


JONES?
HALO? LOOK, WHERE ARE WE GOING?
I DON'T KNOW WHERE YOU'RE GOING, RODICE. I'M GOING OUT.
OUT? OUT OF WHERE?
OUT OF EVERYWHERE.
BUT, LISTEN, THE PROBLEMS WILL STILL BE HERE WHEN WE GET BACK...
WHO SAID ANYTHING ABOUT COMING BACK?

La vie de Jones devient légendaire et au cours des années qui suivent sa mort, elle est décrite comme une voyageuse intrépide et une fameuse hors-la-loi de l'espace. Cette nouvelle direction projette Jones dans l'aventure spatiale, introduit la sous-intrigue d'une guerre stellaire imminente et révèle l'identité du meurtrier de son amie.

Le classique *I'll Never Forget What's 'Is Name* introduit « The Glyph », un paria qui a subi tellement de « remoulages complets du corps » que sa personnalité a été entièrement effacée. Les bureaux de *2000 AD* reçoivent de nombreuses lettres déchirantes de lecteurs qui se reconnaissent dans le calvaire solitaire du personnage.

Dans le troisième tome, certaines circonstances poussent Halo Jones à s'enrôler dans l'armée galactique. Juste après le conflit des Malouines entre la Grande-Bretagne et l'Argentine.

Jones est transportée sur la planète Moab où la gravité est si intense que les gens portent des tenues spéciales pour lutter contre ses effets. Le temps lui-même est compressé. Dans la zone de guerre qu'on appelle « la Presse », les effets temporels sont si prononcés que Jones a l'impression de bouger au ralenti. Lorsqu'elle combat cinq minutes dans cette zone, l'héroïne découvre, une fois retournée dans les tunnels « à gravité protégée », que deux mois ont passé.

Le style distinctif et expressif de Gibson a déjà illustré de nombreux strips de *2000 AD*, dont *Judge Dredd*, avant d'être au service de Moore. Là, il est à son meilleur niveau. Ses découpages sont accrocheurs et innovants, tout en restant parfaitement lisibles. Les vignettes changent constamment de taille et de forme et les bulles de dialogues sont positionnées de manière optimale pour guider le flux narratif. Si les hachures caractéristiques de l'encrage de Gibson et son trait anguleux ne plaisent pas à tout le monde, ses portraits et ses personnages ne laissent aucun doute sur son talent.

Publiée en trente-sept épisodes de 1984 à 1985, *La Ballade de Halo Jones* n'est pas un succès immédiat. Les éditeurs mettent la pression à Moore pour qu'il injecte davantage d'action et rende l'histoire moins troublante afin de séduire les jeunes lecteurs. Finalement, elle sera considérée comme l'une des meilleures séries à avoir été publiée dans *2000 AD*. Les aventures de l'antihéroïne attirent une grande proportion de lectrices. *La Ballade* reste aujourd'hui encore une œuvre attachante. « Je voulais écrire quelque chose à propos des femmes. Je voulais prendre un personnage, imaginer sa situation dans l'avenir, et laisser l'histoire découler de là naturellement, voir comment elle allait se développer. Et elle s'est développée en beauté. Les dessins de Ian Gibson étaient époustouflants. Son univers réaliste était peuplé de personnages crédibles. C'est sans doute le travail le plus sophistiqué que j'ai accompli dans *2000 AD*. » Halo Jones est devenue une icône de la culture pop, avec des chansons de Transvision Vamp et de Shriekback rendant hommage à la BD, ainsi que le groupe Halo Jones qui reconnaît lui avoir emprunté son nom.

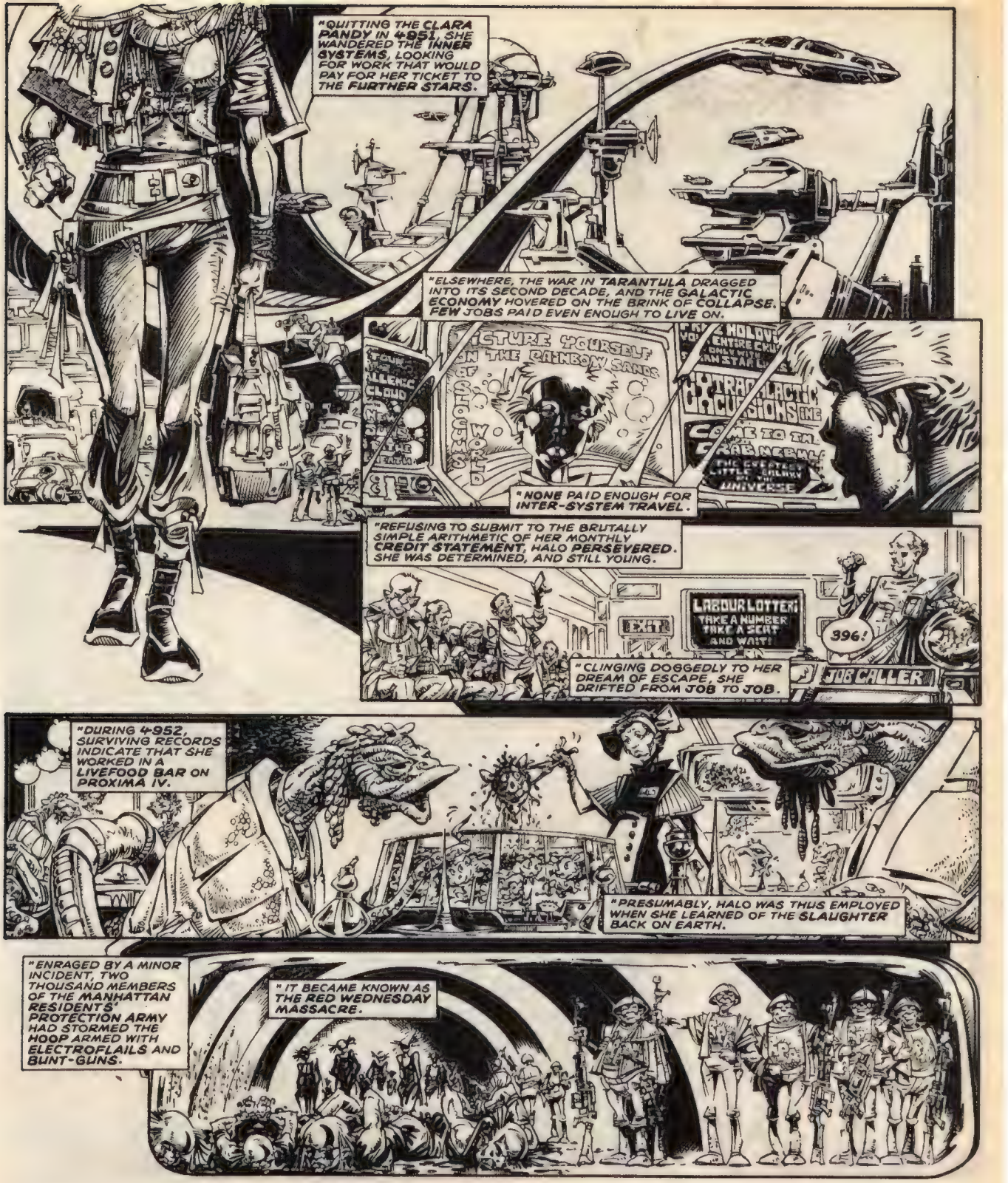
À la fin du troisième tome, Halo Jones vole une navette et fuit la planète où a lieu la bataille. L'histoire s'arrête là. Moore et Gibson avaient prévu une saga en dix livres, traitant de sa vie de l'adolescence jusqu'à sa mort à quatre-vingts ans.

« Ian Gibson et moi, on s'amusait bien. J'aurais pu continuer indéfiniment sur ce personnage. J'avais prévu de la faire vieillir jusqu'à ce qu'elle soit très âgée, pratiquement paralysée par l'arthrite mais toujours partante pour "sortir" sans savoir précisément où. »

Moore ajoute : « Dans le dernier tome, elle va à l'autre bout de l'univers et atterrit sur une planète située à l'extrémité la plus éloignée de l'univers connu. Au-delà, il n'y a plus que le chaos. Elle a rattrapé le Big Bang.

Ci-dessus, en haut : « The Glyph » en pleine conversation avec Halo Jones dans *I'll Never Forget What's 'Is Name*, extrait de *2000 AD* n°408 de 1985.

Ci-dessus : L'encrage de Ian Gibson sur les personnages se fait plus sophistiqué. Vignette extraite de *2000 AD* n° 465, avril 1986.



Rien ne peut vivre au-delà de cette planète à l'horizon des événements. Le temps est vraiment différent. Tout le monde est immortel. »

L'expérience de Moore avec *Warrior* lui a donné l'envie d'obtenir plus de contrôle sur les personnages qu'il a créés mais IPC, la maison mère de *2000 AD*, n'est pas de cet avis. « À un moment, j'ai dit aux éditeurs que je serais ravi d'écrire d'autres histoires s'ils nous restituaient les droits mais ça ne les intéressait pas. J'en ai déduit que ces autres histoires ne les intéressaient pas non plus. »

Ci-dessus : Une planche tirée du tome trois, avec un extraordinaire découpage de Ian Gibson. *2000 AD* n° 451, janvier 1986.

Le mot « fin » était écrit

« À l'époque où je terminais The Stars My Degradation, *je travaillais aussi sur* Maxwell, Halo Jones, La Créature des Marais, Captain Britain, V pour Vendetta, Marvelman… *pendant six mois, j'ai fait tout ça. »* **Alan Moore**

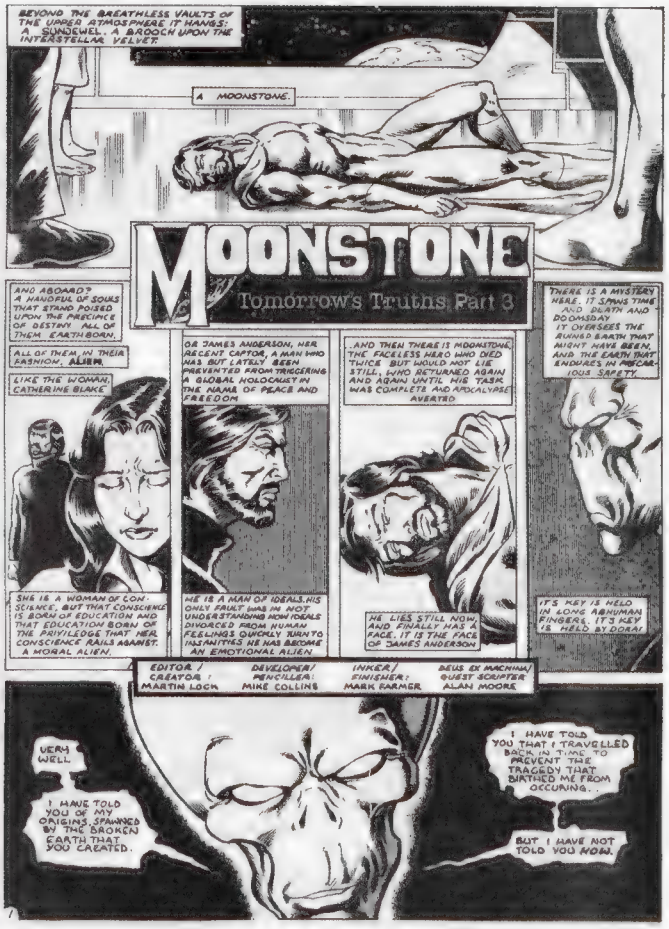
Lorsque Alan Moore a percé dans les comics britanniques, il écrivait aussi de courtes histoires en prose pour diverses publications annuelles, parmi lesquelles ses premières rencontres professionnelles avec Batman et Superman. Curieusement, il rédige aussi un article sur la radio CB dans l'annuel de *B.J. and the Bear* de 1981. Moore rate rarement une occasion de s'essayer à un genre nouveau. Il trouve aussi le temps d'écrire diverses bandes dessinées britanniques, dont une histoire d'horreur dans le premier numéro de l'hebdomadaire *Scream* d'IPC, deux « fumetti » façon roman-photo pour *Eagle*, tout juste relancé et une histoire complète dans le *Not the World Cup Special* de Marvel.

Impressionnant et hirsute, Alan Moore est inratable au marché des comics de Westminster Hall, à Londres. Le *Westminster Arms*, pub adjacent, devient le rendez-vous officieux de la nouvelle vague d'auteurs de BD britanniques : Hunt Emerson, Dave Gibbons, Eddie Campbell, Alan Davis et David Lloyd. Là, Alan Moore noue des liens solides avec le fanzinat britannique, autour du stand « Fast Fiction » de Paul Gravett, une boutique associative pour les fanzines et les comics amateurs. Malgré l'énorme quantité de travail de Moore, il trouve le temps de soutenir ces publications amateurs ou semi-professionnelles, voire d'y contribuer. Il écrit un essai en quatre parties pour le *Fantasy Advertiser* de Martin Lock, *On Writing for Comics* (recueilli en un seul ouvrage chez Avatar, des années plus tard). En 1983, il y scénarise aussi le dernier épisode de la série super-héroïque *Moonstone*, dessiné par Mike Collins et Mark Farmer. Pour le fanzine *Infinity* de Russell Willis, Moore rédige *Trop avant-gardiste pour la mafia ?* un essai en deux parties sur *Arcade*, son magazine underground préféré.

Avec Bryan Talbot, il imagine *Cold Snap*, BD de quatre pages pour le magazine underground *Slow Death* de Last Gasp, à propos de l'extinction des dinosaures. À la suite d'un problème de publication, la BD est léguée au comic book caritatif *Food for Thought* de l'éditeur Flying Pig.

« Captain Airstrip One », d'abord vu dans *Captain Britain*, est le héros d'une histoire complète dans *Mad Dog* n° 10. En 1986, Moore écrit aussi un court strip biographique pour le magazine de Myra Hancock, *Myra*, qu'elle illustre elle-même. En 1983, Alan rédige l'introduction du premier recueil d'*Alec* par Eddie Campbell. C'est la première d'un grand nombre de préfaces qu'il écrira au fil des ans. Pour le *Trial Special* de l'éditeur underground Knockabout, Moore écrit *Brasso With Rosie*, tiré de souvenirs de jeunesse qu'il approfondira dans *The Birth Caul*. Il rédige aussi

Ci-dessus : *Food for Thought*, au profit de l'Ethiopie en 1985. Chapitre « Cold Snap » dessiné par Bryan Talbot

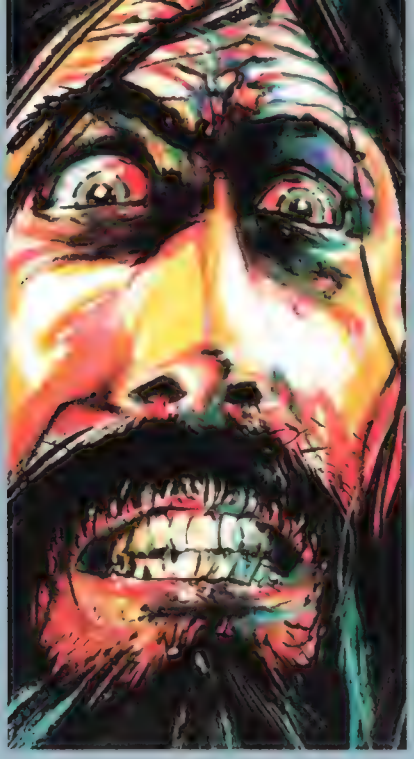


Ci-dessus : À propos de son strip dans *Fantasy Advertiser*, Mike Collins déclara : « Moonstone touchait à sa fin et j'étais acculé. Alan m'a demandé comment ça allait se terminer. Je lui ai dit : "Cha pas… tu proposes quoi ?" Et à mon grand étonnement, il me proposa d'écrire le dernier épisode, bouclant en beauté ma saga supercompliquée de monde parallèle et de paradoxe temporel, le tout en quatre pages. » *Fantasy Advertiser* n° 77, daté de février 1983. Dessin de Mike Collins et Mark Farmer.

des articles pour le magazine *Escape* de Gravett. En 1984, il signe *Sawdust Memories*, une nouvelle non érotique mettant en scène des poupées, dans *Knave*, un magazine pour adultes.

En mars 1983, Moore a enfin arrêté de dessiner *The Stars My Degradation*. Il faudra encore deux ans avant qu'il en finisse avec *Maxwell the Magic Cat*. Il dessinera aussi diverses affiches pour des concerts ou des événements organisés par le parti écologiste local.

Moore n'a pas abandonné ses ambitions musicales. Il écrit, enregistre et joue avec les Emperors of Ice Cream ainsi que les Sinister Ducks. Mais, après l'effondrement de *Warrior* et ses désillusions face à l'inflexibilité et l'injustice de Marvel et IPC (éditeur de *2000 AD*) quant au droit des auteurs, Moore en a assez de la BD britannique. DC Comics et les autres firmes américaines promettent une plus grande liberté, des formats plus longs et une paie supérieure assortie de royalties. À la suite des dessinateurs de *2000 AD* comme Dave Gibbons ou Brian Bolland, Moore cesse de travailler pour les comics britanniques et participe à la « fuite des cerveaux » vers les États-Unis.



03

American gothic: le grand moment

Ci-dessus : Peinture de Steve Bissette pour la couverture d'*Amazing Heroes* n° 71, mai 1985.

Ci-contre : Dans le jardin de maman, vers 1987.

L'appel

« Aucun d'entre eux n'osait dire "mais il raconte n'importe quoi". Ils disaient plutôt "cet Anglais est génial et si vous ne vous en rendez pas compte, c'est que vous êtes trop bête". Ça m'a bien rendu service. » **Alan Moore**

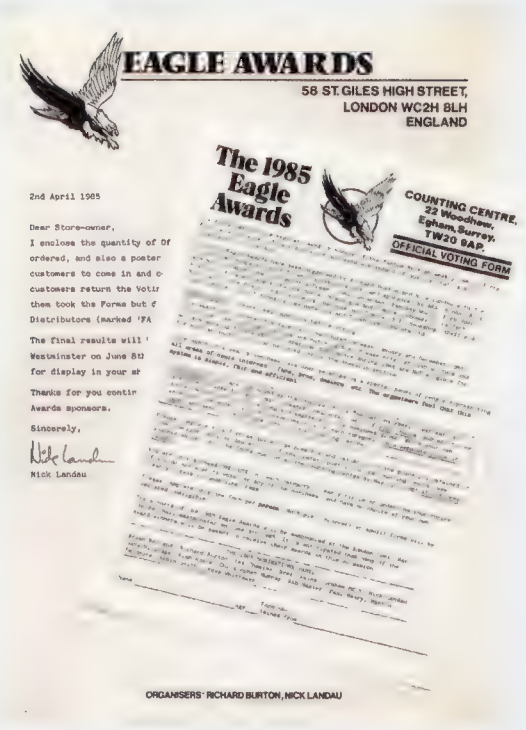
En l'espace de deux ans, Alan Moore est passé de scénariste débutant à ce qui se fait de mieux dans les comics britanniques. Il remporte l'Eagle Award du meilleur scénariste en 1982 et 1983, « et ça en a mis plein la vue aux Américains. Ils considéraient toutes ces récompenses comme des Oscars. Ils ne savaient pas que dans ce milieu, les trophées étaient attribués par trente types en anorak avec des vies sociales à faire peur. De leur point de vue, si j'avais été récompensé, c'est que j'étais un génie anglais ».

Au printemps 1983, l'auteur a trente ans et habite une maison sur Wallace Road avec sa femme et ses deux filles. Il reçoit un coup de téléphone de Len Wein, un scénariste vétéran et l'un des responsables de DC Comics. Au début, Moore croit a une blague : « Je pensais que c'était David Lloyd qui déguisait sa voix. » Wein propose à Moore de scénariser la série *Saga of the Swamp Thing* pour le géant américain de l'édition. « Je me suis dit qu'il avait dû voir mon travail dans *Warrior* ou *2000 AD* et qu'il s'était dit que je pourrais m'en sortir sur cette série. » Moore propose un traitement très développé en peu de temps. Bien entendu, il est embauché.

DC est un monument du comic book, avec des personnages aussi iconiques que Batman, Superman, Green Lantern, Wonder Woman et bien d'autres encore. Le format des comics américains est très différent de leur équivalent britannique. Ils sont plus petits mais contiennent plus de vingt pages entièrement en couleurs d'une même histoire se poursuivant parfois sur plusieurs numéros. Chaque fascicule est mensuel et non hebdomadaire, en raison d'une distribution plus compliquée à l'échelle d'un pays si vaste.

« L'Amérique était un immense terrain de jeu – plein de ces vieux personnages au charme désuet que les éditeurs laissaient péricliter. Et la couleur ! C'était un luxe incroyable pour quelqu'un qui venait de la BD anglaise. La possibilité de raconter des histoires dépassant les huit pages… ça aussi, c'était du luxe. »

Médiocre, *Swamp Thing* se vendait mal. En quelques épisodes, Moore en fait la série d'horreur la plus populaire du moment, secouant DC Comics et castrant l'anachronique Comics Code Authority. Le scénariste est lancé vers un succès international encore plus grand. Au bout de quelques mois, DC lui propose d'écrire quasiment tous ses personnages connus, y compris ces grandes stars que sont Superman et Batman. S'il n'écrit qu'une poignée d'épisodes pour ces super-héros, chacune de ses histoires compte encore aujourd'hui. Moore scénarise aussi de nombreux autres personnages de l'univers DC, de Green Lantern aux Omega Men.


EAGLE AWARDS
58 ST. GILES HIGH STREET,
LONDON WC2H 8LH
ENGLAND
The 1985 Eagle Awards
COUNTING CENTRE,
22 Woodhayes,
Egham, Surrey,
TW20 9AP.
OFFICIAL VOTING FORM
2nd April 1985
Dear Store-owner,
I enclose the quantity of Of
ordered, and also a poster
customers to come in and c
customers return the Votir
them took the Forms but d
Distributors (marked 'FA
The final results will '
Westminster on June 8th
for display in your st
Thanks for you contir
Awards sponsors.
Sincerely,
Nick Landau
ORGANISERS: RICHARD BURTON, NICK LANDAU

Ci-dessus : Bulletin de vote des Eagle Awards pour lesquels Moore est nominé. Dans les années 1980, il remporta deux fois le titre de meilleur scénariste.

Ci-dessus : Un Alan Moore rayonnant avec sa fille Leah, à leur domicile de Wallace Road.

Mais c'est avec *Watchmen* que Moore changera à jamais le monde des comics. Il surfe sur la toute première vague de romans graphiques qui déferle sur les États-Unis au milieu des années 1980. *Watchmen* fera de lui une petite célébrité et il deviendra une légende du monde des comics.

La Créature du Marais

« Elle n'est qu'un fantôme. Un fantôme vêtu de feuilles. »

***Saga of the Swamp Thing* n° 21**

La Créature du Marais a été créée en 1971 par Len Wein et Bernie Wrightson dans *House of Secrets*, une anthologie d'horreur publiée par DC. La même année, elle a droit à une série qui rend Wrightson et son personnage aussi populaires l'un que l'autre. Le titre dure quatre ans avant de s'arrêter. En 1982, pour capitaliser sur le film réalisé par Wes Craven, DC relance la Créature dans un nouveau mensuel, *Saga of the Swamp Thing*. Le film est une déception. Quant aux auteurs de la BD, Marty Pasko et Tom Yeates, ils n'arrivent pas à captiver les lecteurs.

Swamp Thing est un monstre mi-homme, mi-plante. Un tas de compost qui hante les bayous de Louisiane. À l'origine, Alec Holland était un scientifique qui cherchait à résoudre la faim dans le monde depuis son laboratoire. Mais une expérience tourna mal et provoqua une explosion. Holland tomba dans un marais où une terrible réaction chimique le transforma en Swamp Thing. Le monstre de vase décida de partir en quête de son humanité perdue.

L'arrivée de Steve Bissette et John Totleben aux dessins à partir du numéro 16 ne parvient pas à enrayer la chute des ventes et Pasko prend du retard en raison des scripts qu'il donne à la télévision. La série est sur le point d'être de nouveau arrêtée lorsque Len Wein propose le poste de scénariste à Alan Moore. « Je crois qu'ils m'ont donné *Swamp Thing* parce qu'ils avaient peur que je me lâche sur un de leurs personnages plus traditionnels et que ça se termine comme dans *Marvelman*, avec des gros mots et des accouchements partout. »

Sans tambour ni trompette, la première histoire de Moore est livrée au lectorat américain dans *Saga of the Swamp Thing* n° 20, daté de janvier 1984. *Au bout du rouleau* conclut tranquillement les intrigues en cours et fait place nette pour l'extraordinaire redéfinition de la série que Moore commencera dès le numéro suivant. « Le concept de départ était bancal et empêchait le personnage d'évoluer vers une entité plus intéressante. »

Moore ajoute : « Tout le bouquin reposait sur l'histoire tragique d'un individu qui était, grosso modo, Hamlet recouvert de morve. Il se balade en pleurant sur son sort. Et tout le monde sait que sa quête pour retrouver l'humanité qu'il a perdue ne mènera à rien. Parce que sinon, il n'y a plus de série. »

Dans *La Leçon d'anatomie* de l'épisode 21, tout ce que le lecteur savait à propos de Swamp Thing est remis en cause. Moore révèle que Holland est bel et bien mort dans l'explosion. Au lieu d'être un homme transformé en plante, Swamp Thing est en vérité une plante qui a cru avoir été Alec Holland. La Créature elle-même est presque absente de

Ci-dessus : Le premier épisode du *Swamp Thing* original de Len Wein et Bernie Wrightson en 1972. Illustration de couverture par Wrightson. © DC Comics. Tous droits réservés.

À droite : Extrait de l'épisode qui força la Comics Code Authority à refuser son cachet à *Swamp Thing*. Abby est poursuivie par un essaim d'insectes. Illustration de Bissette et Totleben. © DC Comics. Tous droits réservés.

SHE DIDN'T WANT TO THINK ABOUT IT. BUT THERE WAS THAT BUG-TASTE IN THE BACK OF HER MOUTH. AND..
NO
SHE DUG HER HEELS INTO THE FLANKS OF HER NIGHTMARE AND MADE IT GO A DIFFERENT WAY..
AND THEN... JUST FOR A MOMENT.. SHE WASN'T IN HER OWN DREAM ANYMORE.
SHE WAS IN SOMEONE ELSE'S DREAM.
HIS DREAM..
HE'D FOUND A BIRD, FALLEN IN BLACK GRASS THAT WAS SHARP ENOUGH TO CUT YOUR FINGER.
WRETCHED AND SMASHED, IT LAY LIKE A BLOODIED SHUTTLECOCK. IT WAS DEAD..
... BUT IT WAS MOVING
WHY WAS IT MOVING?
HIS HAND REACHED OUT TO TOUCH IT. ITS EYES REGARDED HIM, MILKY AND OPAQUE...
... THEN SOMEONE DROPPED A SHARK AND POLISHED STONE INTO HER DREAMPOOL, SHATTERING THE IMAGE WITH RIPPLES LIKE CONJURERS HOOPS...
... AND THE SMELL WAS EVERYWHERE.
12

"IMAGINE HIM REGAINING CONSCIOUSNESS THERE IN HIS CABIN THAT NIGHT...
TIC TIC TIC-TIC TIC
"THERE IS SOMETHING TAPED TO THE UNDERSIDE OF HIS WORKBENCH. WITH MOUNTING APPREHENSION HE SCRABBLES TOWARD IT...
"IT'S DYNAMITE.
"FIVE STICKS OF IT.
"AND HE'S MAYBE EIGHTEEN INCHES AWAY FROM IT WHEN IT EXPLODES.
TIC TIC
CLICK!
"THE COMBINED EFFECTS OF THE BLAST AND THE REFLEX MUSCLES IN HIS LEGS PROPEL HIM THROUGH THE DOOR AND INTO THE SWAMP...
"ALEC HOLLAND IS ALREADY DEAD.
"HIS BODY GOES INTO THE SWAMP ALONG WITH THE FORMULA THAT IT IS SATURATED WITH.
"AND, ONCE THERE...
"...IT DECOMPOSES.
"A PATCH OF SWAMPLAND LIKE THAT WOULD BE TEEMING WITH MICRO-ORGANISMS. IT WOULDN'T TAKE LONG, GENERAL.
"BUT WHAT ABOUT THE PLANTS IN THE SWAMP? THE PLANTS THAT HAVE BEEN ALTERED BY THE BIO-RESTORATIVE FORMULA?
"THE PLANTS WHOSE HUNGRY ROOT SYSTEMS ARE BUSILY INGESTING THE MORTAL REMAINS OF ALEC HOLLAND?
"THOSE PLANTS EAT HIM. THEY EAT HIM AS IF HE WERE A PLANARIAN WORM, OR A CANNIBAL WISE MAN, OR A GENIUS ON RYE!
"THEY EAT HIM...
"...AND THEY BECOME INFECTED BY A POWERFUL CONSCIOUSNESS THAT DOES NOT REALIZE IT IS NO LONGER ALIVE!"
11

"IMAGINE THAT CLOUDY, CONFUSED INTELLIGENCE, POSSIBLY WITH ONLY THE VAGUEST NOTION OF SELF, TRYING TO MAKE SENSE OF ITS NEW ENVIRONMENT...
...GRADUALLY SHAPING THE PLANT CELLS THAT IT NOW INHABITS INTO A SHAPE THAT IT'S MORE COMFORTABLE WITH.
"IT REMEMBERS HAVING BONES, AND SO IT BUILDS ITSELF A SKELETON OF WOOD. IT REMEMBERS HAVING MUSCLE AND CONSTRUCTS MUSCLES FROM SUPPLE PLANT FIBER...
"IT REMEMBERS HAVING LUNGS, AND A HEART, AND A BRAIN... AND IT DOES ITS BEST TO DUPLICATE THEM.
"YOU SEE, WE WERE WRONG, GENERAL...
"WE THOUGHT THAT THE SWAMP THING WAS ALEC HOLLAND, SOMEHOW TRANSFORMED INTO A PLANT. IT WASN'T.
"IT WAS A PLANT THAT THOUGHT IT WAS ALEC HOLLAND.
"A PLANT THAT WAS TRYING ITS LEVEL BEST TO BE ALEC HOLLAND..."
...AND THAT PATHETIC, MISSHAPEN PARODY DOWNSTAIRS IN THE CRYO-CHEST WAS THE CLOSEST THAT IT COULD GET.
BUT THERE'S SOMETHING ELSE. SOMETHING VERY IMPORTANT.
YOU SEE, IF THAT'S A PLANT THAT WE HAVE DOWN THERE...
DR. WOODRUE...
...I THINK I'VE HEARD ENOUGH.
12

IT THROBS. IT BREATHES. IN THE WORLD, IN ITS FIBERS...
THE PULSE QUICKENS, STRANDS TIGHTEN, DRAW TAUT, A CLENCHED GLOVE IN MY STOMACH...
UNDERGROUND, BURIED CLAWS WOUND THE SOIL...
SAVAGE FURROWS FILL WITH MOISTURE...
A FISH TWISTS...
THE BUBBLES RISE...
THE WORLD PULSES...
...AND SHUDDERS...
WITH LIFE...
...AND DEATH...
WITH TIDE...
...AND MAGMA...
WITH ME.
WITH HIM.

cette nouvelle origine. L'action est centrée sur Jason Woodrue, alias l'Homme Floristique, qui pratique l'autopsie de Swamp Thing et narre cette nouvelle version des événements au lecteur. « Quand j'ai repris *Swamp Thing*, j'ai essayé de donner de la crédibilité aux intrigues – pas facile quand on raconte l'histoire d'un gros tas de vase vivante. C'était faisable en abordant des questions sociales réelles, pertinentes, qui auraient une signification pour le lecteur, plutôt qu'en enchaînant des bagarres de super-slips. »

Le format plus long des comics américains offre à Moore une liberté sans précédent pour développer ses intrigues. Il aborde des sujets politiques et sociaux : drogue, inceste, contrôle des armes à feu, racisme et – plus particulièrement – écologie. « J'avais décidé qu'il serait utile de lier les éléments de notre imaginaire horrifique – loups-garous, vampires, zombies et autres – aux horreurs de la vraie vie : ségrégation, sexisme, pollution, péril environnemental… je prêtais à ces questions sociales un peu de la force que pouvait offrir la fiction fantastique. La plupart d'entre nous n'avons pas grand-chose à craindre des vampires. Pourtant, nous vivons dans des sociétés qui n'en sont pas moins dangereuses malgré la non-existence de ces terribles puissances surnaturelles. »

Avec *Swamp Thing*, Moore emporte la BD américaine traditionnelle vers un nouveau territoire plus sombre. Grâce à des thèmes plus matures, une caractérisation en profondeur, une écriture intelligente, un découpage innovant. *Saga of the Swamp Thing* et Moore lui-même s'attirent l'entière attention du milieu des comics. « Ce dont j'étais le plus fier dans *Swamp Thing*, c'était son côté perpétuellement expérimental. On essayait quelque chose de neuf dans chaque épisode. »

Le succès critique et commercial aidant, les auteurs de la série peuvent continuer à innover et à repousser les limites de ce qui est acceptable dans un comic book mensuel. Au bout de dix numéros, ces sujets adultes débouchent sur un conflit avec le système d'autocensure de l'industrie de la BD américaine. La Comics Code Authority a été fondée en 1954 en réponse à l'hystérie déclenchée par le Dr Frederic Wertham contre les comics d'épouvante. La quasi-totalité des comics publiés depuis arbore son petit cachet d'approbation sur leur couverture. La CCA a pour mission de garantir au grand public des comics sains, bien propres et lisibles par des enfants. Par définition, elle empêche leur développement en tant que forme d'expression artistique sérieuse. « Quand j'ai démarré *Swamp Thing*, j'ai fait le choix d'ignorer le Code. C'était à eux de me faire rentrer dans le rang et pas à moi de me censurer. L'épisode 29 traitait d'inceste et de nécrophilie. On avait raconté l'histoire de telle sorte que quiconque n'étant pas assez vieux pour comprendre ces concepts n'était pas capable de comprendre la BD. Une écriture très subtile. Mais on avait une double-page avec des zombies qui attaquaient une fille. »

C'est cela qui met la CCA en alerte et lui fait remarquer les autres éléments de l'histoire. Elle refuse de donner son approbation. Il faut mettre au crédit de DC la décision de publier l'épisode malgré tout. Et à partir du numéro 31, *Swamp Thing* devient le premier titre mensuel à sortir sans l'omniprésent cachet de la CCA, remplacé par un bandeau indiquant « Suspense Sophistiqué » en haut de la couverture.

Moore profite de la série pour ramener bon nombre de personnages occultes de l'univers DC comme Deadman, le Démon, le Spectre ou le Phantom Stranger. Mais *Swamp Thing* est bien plus qu'une série d'horreur gothique et écologique. Romance et sexualité deviennent des ingrédients importants de la potion préparée par Moore. La Créature du Marais se découvre des sentiments pour Abby Cable, la nièce d'un ancien ennemi, le Dr Anton Arcane. Dans une histoire très forte, Abby comprend qu'elle a commis une sorte d'inceste avec son mari, alors possédé par Arcane.

Pages précédentes : *La Leçon d'anatomie* d'Alan Moore changea les règles du jeu dans *Saga of the Swamp Thing* n° 21. Les dessins, magnifiques, sont signés Steve Bissette et John Totleben. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Parmi les plus belles planches à avoir jamais illustré un comic book grand public, l'extraordinaire « Sacre du Printemps » dans *Saga of the Swamp Thing* n° 34. Des illustrations toujours plus belles de Steve Bissette et John Totleben. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessous : Le cachet de la CCA fut remplacé par une bannière bien visible indiquant « Suspense Sophistiqué ». *Swamp Thing* n° 31 par Steve Bissette et John Totleben. © DC Comics. Tous droits réservés.

En haut : Les crayonnés très raffinés de Steve Bissette pour *Saga of the Swamp Thing* n° 23. © DC Comics. Tous droits réservés.

En bas : Planche tirée de *Pog*, le fameux épisode bouche-trou dessiné par Shawn McManus. © DC Comics. Tous droits réservés.

L'amour de Swamp Thing pour Abby donne un but à son existence, qui culmine lors du « Sacre du Printemps », scène d'amour psychédélique qui dure tout l'épisode 34. « Je me suis dit que si l'on pouvait enchaîner combat sur combat tous les mois, on pouvait bien remplir une BD avec un acte sexuel. C'était certainement tout aussi intéressant. »

Dans cet épisode, Swamp Thing offre littéralement à Abby un morceau de lui-même, un tubercule comestible. En le mangeant, Abby ouvre une fenêtre psychédélique sur le monde tel qu'il est vu par la Créature. Le résultat est un tour de force visuel et textuel.

Le changement de direction radical insufflé par Moore à la série inspire beaucoup le binôme artistique quasi symbiotique dont il a hérité : Steve Bissette et John Totleben. « J'ai eu la chance de travailler avec deux artistes brillants qui sont devenus de vrais amis, Steve Bissette et John Totleben. On partageait beaucoup d'enthousiasme et on s'est bien amusés sur *Swamp Thing*. » Illustrant parfaitement les scripts de Moore, Bissette livre des découpages innovants et des crayonnés fluides, voire organiques, que l'encrage dense et méticuleux de Totleben enrichit de détails et textures. Ils obtiennent des planches étranges et éthérées qui reflètent la beauté et la complexité de la flore et de la faune du bayou. « On dynamitait les aventures jusqu'alors classiques de *Swamp Thing* pour en faire un délire fantasmagorique complètement fou. » Trop sous-estimées, les couleurs organiques de Tatjana Woods renforcent encore l'atmosphère luxurieuse et évocatrice des dessins.

Une histoire complète publiée dans le numéro 32 et illustrée par le dessinateur remplaçant Shawn McManus deviendra un classique. *Pog* est un hommage à *Pogo*, le fameux strip de Walt Kelly. L'épisode raconte l'arrivée sur Terre d'animaux anthropomorphiques extraterrestres dans les marais de Louisiane. Après avoir été expulsés de leur planète, ils cherchent un environnement plus accueillant. Moore imagine pour ces immigrés de l'espace un langage déformé qui remplace l'argot des personnages de Kelly.

Dans *The Nukeface Papers*, Moore tue encore une fois le protagoniste afin de présenter son nouveau pouvoir de régénération, qui permet aussi à Swamp Thing de se déplacer en se fondant à la végétation. Cette solution permet au monstre de vase de voyager sans jouer les passagers clandestins dans les camions ou les trains de marchandise, un cliché usé jusqu'à la corde dans les épisodes d'avant Moore. La nouvelle mobilité de la Créature suggère une nouvelle direction à la série dans l'aventure itinérante *American Gothic* : « On a fait un tour d'Amérique en abordant les standards de l'horreur. Il n'y avait pas de problème : on pouvait raconter des histoires sous-entendant que les Américains étaient racistes, sexistes, la totale. Et puis, j'ai écrit une histoire qui suggérait que s'ils avaient un peu moins d'armes à feu, la vie serait plus facile à vivre. Et là, ils sont devenus fous. »

Moore reconnaît que certains chapitres d'*American Gothic* ne sont pas entièrement réussis. « J'ai tenté de faire une histoire liant l'imagerie zombie avec un commentaire sur le racisme… et ça n'a pas marché. Je n'ai pas vraiment réussi à exprimer ce que je voulais vraiment dire. C'était vaseux, ambigu, un échec. Je n'aime pas les échecs. Alors, j'ai voulu analyser ce que j'avais raté et trouver un moyen pour éviter de refaire la même erreur. »

American Gothic introduit cependant un nouveau protagoniste immensément populaire. En réponse au souhait des dessinateurs Steve et John d'incorporer à la série un personnage qui ressemblerait au musicien Sting, Moore crée John Constantine, magicien acerbe de la classe ouvrière, vêtu d'un trench-coat et fumeur à la chaîne. « J'étais sûr que ça vaudrait le coup d'en faire un col bleu de la sorcellerie. Un homme de la rue, un travailleur, qui n'aurait pas les mêmes origines sociales que les mystiques standards de la BD. Constantine est parti de là. » Par craintes de complications légales, DC n'a pas insisté sur le rapport avec Sting. Mais le succès du personnage lui assurera sa propre série régulière, *Hellblazer*.

Après une lutte incessante contre les inexorables délais mensuels, Bissette et Totleben sont remplacés par Rick Veitch à partir du numéro 51. « Rick avait participé depuis le début, il faisait partie de l'équipe et c'était naturel de lui passer le relais. »

Finalement, Moore sent qu'il a épuisé toutes les idées pour la série. Au pic de la popularité de *Swamp Thing*, il démissionne. « J'avais fait à peu près tout ce que je voulais avec le personnage. Financièrement, ça aurait valu le coup de continuer. Mais si je l'avais fait, ça aurait été vain, car d'un point de vue créatif, je n'avais aucune raison de faire ça. Ça aurait même nuit au travail que j'avais déjà accompli. » Pour le dernier arc narratif, Moore envoie Swamp Thing dans l'espace et se débarrasse de toutes les idées qui lui restent pour le personnage, terminant sur le numéro 64 avec une fin heureuse pour la Créature et Abby : « Un couple de conte de fées dans sa maison-légume. L'histoire d'amour idéale. »

Avec le recul, *Swamp Thing* était bien la meilleure série pour installer Alan Moore comme scénariste de comics de très haut niveau. Le personnage était le parfait véhicule pour exprimer les questions d'ordre écologique de Moore tout en maintenant un élan horrifique. Sans attente particulière de l'éditeur, l'écrivain a eu toute latitude pour façonner son style. Malgré quelques extraits lourds en texte et une certaine incohérence graphique en raison du nombre de dessinateurs remplaçants, la série s'est maintenue à un haut niveau de qualité. C'est le plus long passage de Moore sur une série, avec quarante-cinq épisodes. En quatre ans, les ventes sont passées de dix-sept mille au nombre stupéfiant de cent mille exemplaires par mois et *Swamp Thing* a gagné la plupart des récompenses attribuées aux comics.

Len Wein, créateur de la série, écrit à propos de l'interprétation de son personnage par Moore : « Les modifications apportées à *Swamp Thing* ont révolutionné le médium. Ses mots étaient une mélodie. Avec Alan, la narration graphique a soudainement grandi. » Grâce à Moore, la BD d'horreur est redevenue effrayante. Ses histoires dérangent comme celles d'Edgar Allan Poe ou de Stephen King, mais avec une profondeur psychologique et émotionnelle. Il équilibre les moments de terreur pure par des moments de tendresse et de compassion. Écrit de main de maître, constamment innovant, intelligent et sophistiqué, le *Swamp Thing* de Moore reste unique en son genre dans les comics *mainstream*.

Ci-dessus : John Constantine apparaît pour la première fois dans Swamp Thing n°37, dessiné par Rick Veitch et John Totleben. © DC Comics. Tous droits réservés.

À travers l'univers

« Alors qu'il entrait dans l'aveuglante lumière dorée, il se retourna pour regarder par-dessus son épaule. Il me sourit… C'est la dernière fois que je vis Superman. » ***Action Comics*** **n° 583**

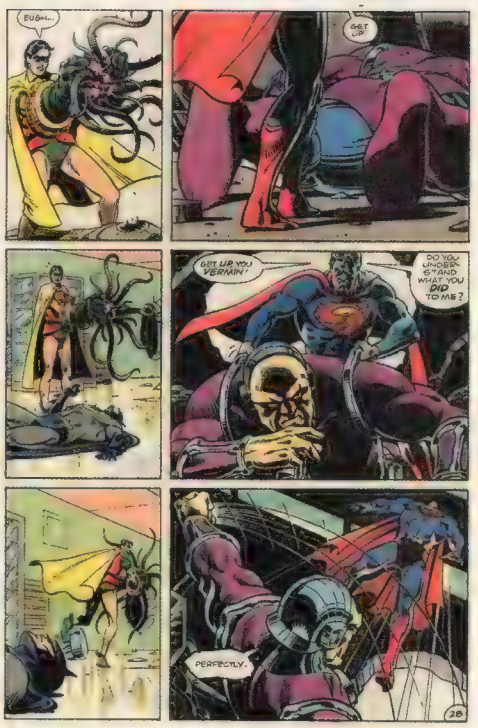
Parallèlement à son travail régulier sur *Swamp Thing* et à la préparation de *Watchmen*, Moore écrit un nombre impressionnant d'autres comics en 1985 et 1986, essentiellement des histoires autoconclusives sans conséquences ou de fin de magazine. Toutefois, la plupart d'entre elles demeurent intéressantes ou, au moins, amusantes.

En arrivant chez DC, Alan a beaucoup d'admiration pour les auteurs qui y travaillent. « Quand j'étais dans les bureaux de DC, Joe Orlando [dessinateur et vice-président de DC] a dit "j'aimerais vraiment travailler sur une histoire avec toi, un jour". J'ai cru qu'il plaisantait parce qu'aujourd'hui encore, je vénère ces gens dont j'ai découvert le nom par leur travail dans les comics. » À l'époque, Moore avoue au *Comics Journal* : « Bien que j'affecte d'exécrer la mentalité du fan de base, je dois admettre une espèce d'enthousiasme enfantin lorsqu'on me donne carte blanche sur ce genre d'histoire. »

Moore avait déjà écrit deux courts récits en prose de Superman pour des albums cartonnés annuels publiés au Royaume-Uni par Granddreams : *Espèces protégées* dans le *Super-Heroes Annual* 1984 (publié en fait en 1983), avec quelques illustrations de Bryan Talbot et *J'étais la doublure de Superman*, illustré par Bob Wakelin, dans le *Superman Annual* de l'année suivante. Son premier véritable scénario de comics pour l'Homme d'Acier est publié dans le *Superman Annual* n° 11 de 1985, qui associe encore le scénariste à Dave Gibbons. Cette aventure de quarante pages, *Bon anniversaire*, démontre que l'Anglais peut mettre en scène un super-héros américain aussi bien que n'importe qui.

Pour son anniversaire, Batman, Robin et Wonder Woman rendent visite à Superman dans sa Forteresse de Solitude, les bras chargés de cadeaux. En arrivant, ils découvrent que le super-vilain Mongul a vaincu l'Homme d'Acier grâce à un parasite extraterrestre. Superman se retrouve plongé dans un rêve catatonique. De retour sur Krypton, il mène une existence normale avec femme et enfants. Il n'est jamais allé sur Terre. Il n'est jamais devenu Superman. Le scénario est typique de Moore mais il respecte les conventions du genre en concluant par un combat spectaculaire.

Le duo anglais prête beaucoup d'attention à la forme. Gibbons explique : « On voulait représenter un Superman massif et un peu allumé – ce qui n'est pas la manière dont il était dessiné habituellement… Au lieu de regarder ce qu'avaient fait les précédents dessinateurs de Superman, nous voulions d'abord nous inspirer de "Superduperman", la parodie par Wally Wood des premiers *Mad*. J'adore cette impression de volume que Wood donne aux personnages. »



Ci-dessus : Une page tirée du classique de Moore et Gibbons *For the Man Who Has Everything* (*Bon anniversaire*) dans *Superman Annual* n° 11. Dessins de Dave Gibbons. On remarque l'influence de Wally Wood dans les ombres épaisses et l'aspect « massif » des silhouettes. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Couverture de *Superman Annual* n° 11. Dessin de Dave Gibbons. © DC Comics. Tous droits réservés.

À gauche : Détail d'une planche tirée de *Superman Annual* n° 11, par Dave Gibbons. © DC Comics. Tous droits réservés.

Alors que DC se prépare à réinventer toute la mythologie de Superman avec le scénariste-dessinateur vedette John Byrne, on propose à Moore d'écrire les « ultimes » épisodes d'*Action Comics* et de sa série sœur, *Superman*. *Les Derniers Jours de Superman* sont racontés en deux légendaires chapitres, *Superman* n° 423 et *Action Comic* n° 583 [*publiés en France dans* Superman Poche *n°110 de mars 1987, dernier numéro du magazine*, NdT].

Associé à Curt Swan, dessinateur vétéran de *Superman*, Moore écrit la dernière « histoire imaginaire » du super-héros. Incluant chaque élément majeur de sa riche épopée, il rend un vibrant hommage empreint de nostalgie au personnage. « Je ne peux pas cacher que j'adore l'Âge d'Argent et ses concepts souvent idiots, typiques de l'époque. J'ai tout repris : Krypto, Bizarro… tout ce qui m'avait plu. C'étaient des idées étranges et merveilleuses, pleines d'imagination et d'énergie. »

Ci-dessous : Extrait de *Vigilante* n° 18, dessin de Jim Baikie. © DC Comics. Tous droits réservés.

Mais il y a aussi un côté sombre au scénario de Moore. Le Superman Bizarro ravage Metropolis, Lex Luthor est possédé par le robot Brainiac avant d'être achevé par une Lana Lang dotée de pouvoirs : le temps de l'innocence fait place à une direction plus dure qui sera celle des comics de super-héros dans les années 1980. « C'était fantastique de travailler avec Curt Swan sur la dernière histoire de Superman. D'un coup, j'ai réalisé plusieurs rêves de jeunesse. Je me suis dit qu'on avait offert à Superman un bon pot de départ. Je considère encore cette histoire comme son véritable dernier épisode. De mon point de vue, c'était la fin du personnage qu'on connaissait depuis la fin des années 1930. » Moore n'a écrit qu'une poignée d'histoires de Superman « et ça me suffisait. C'étaient celles que je voulais écrire ».

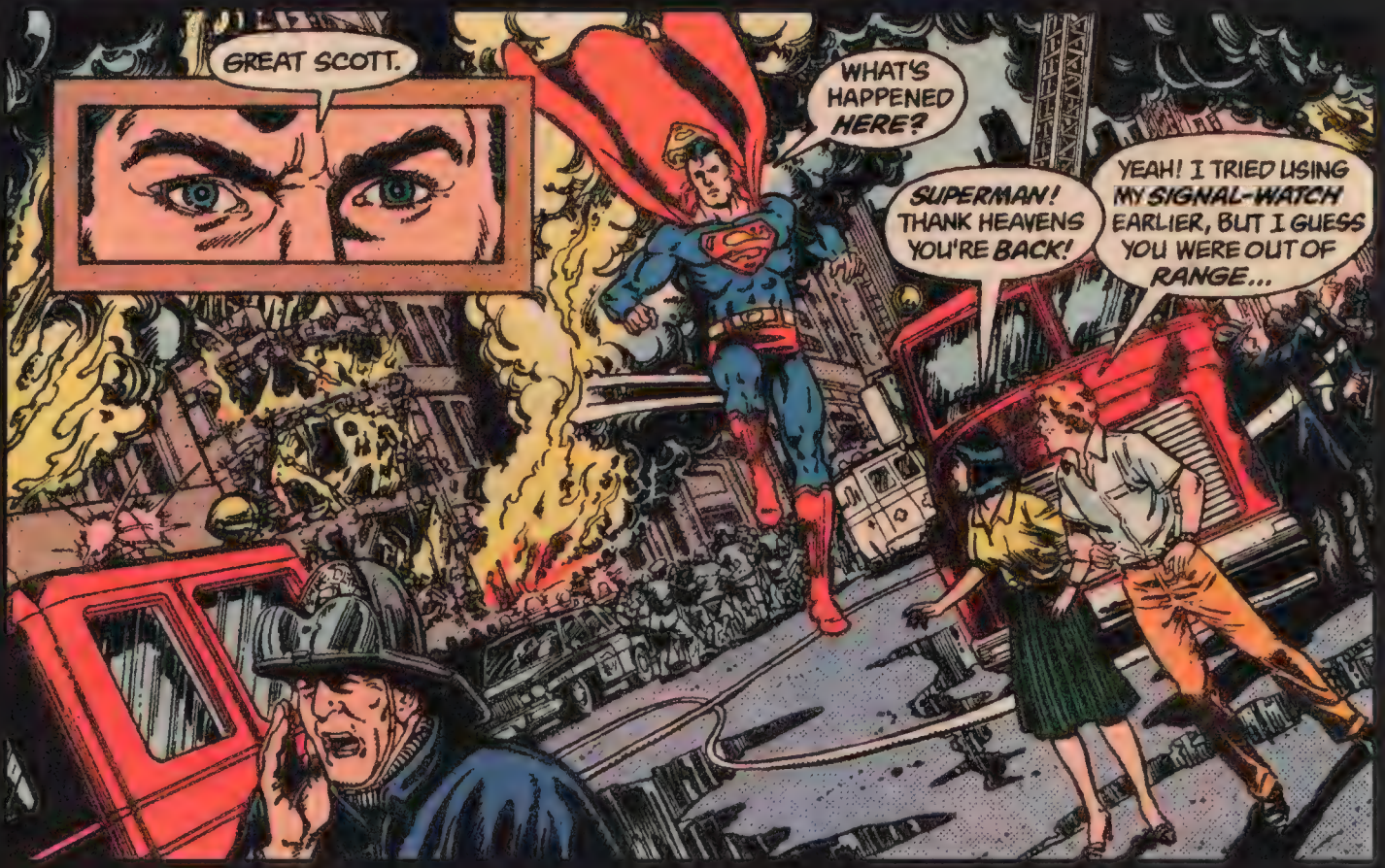
Green Arrow est un personnage secondaire qui a connu un petit succès dans les années 1970 quand Denny O'Neil et Neal Adams l'ont associé à Green Lantern. Moore écrit une histoire de fin de magazine en deux parties pour *Detective Comics*, intitulée *Les Olympiades de la Nuit*, dessinée par Klaus Janson. Les deux épisodes de sept pages mettent en scène Black Canary, la petite amie de Green Arrow, blessée par un archer justicier en herbe.

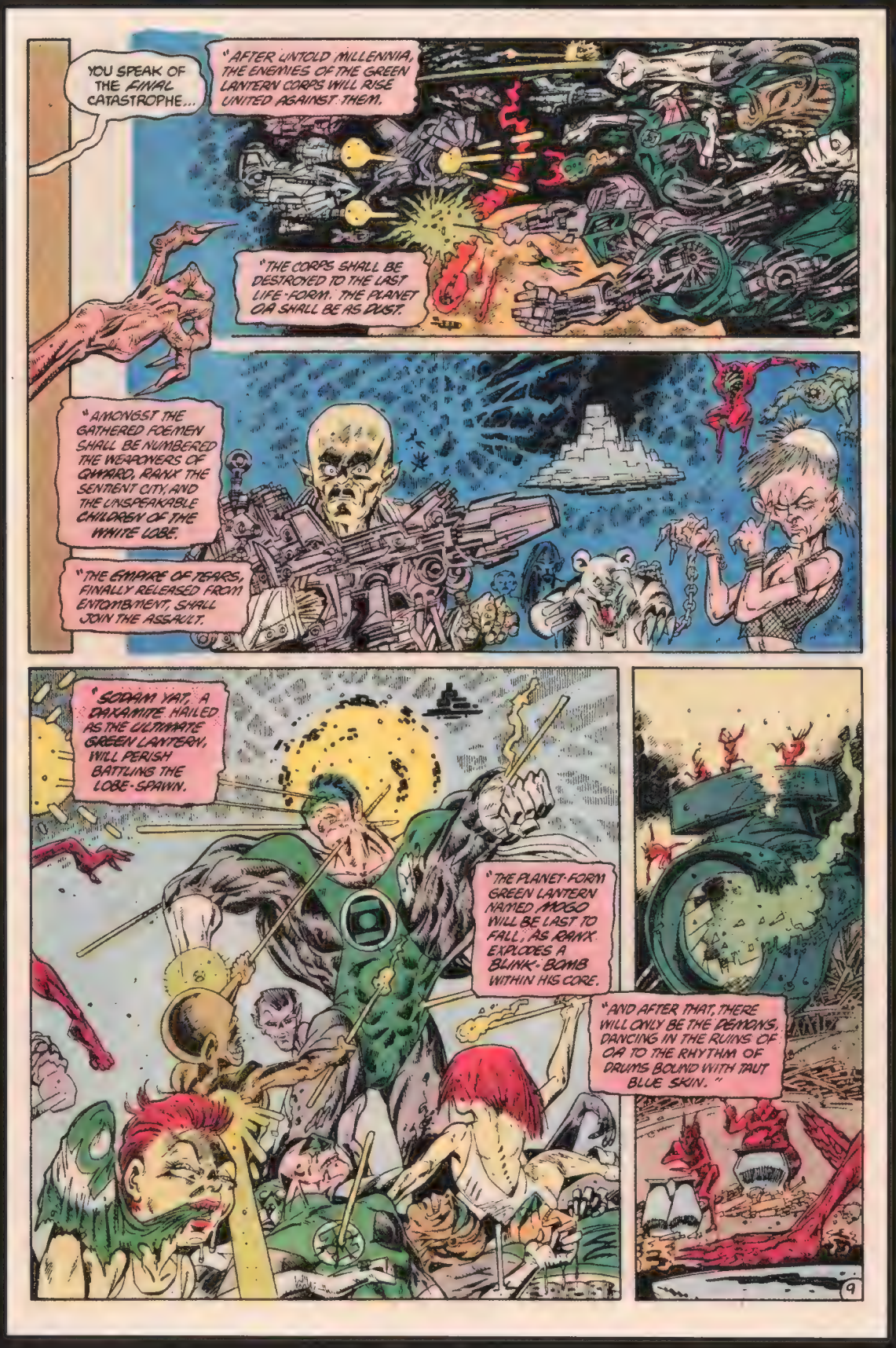
Jim Baikie, le dessinateur de *Skizz*, illustre les épisodes 17 et 18 écrits par Moore pour le Vigilante, un personnage plus récent. *La Fête des pères* aborde la violence domestique et les enfants maltraités, des sujets bien loin des préoccupations habituelles de la série. « Je voulais faire passer un message. Proposer une meilleure utilisation du personnage que ce que j'avais lu sur lui auparavant. Je ne voulais pas m'aligner sur l'état d'esprit du Vigilante. Le méchant type et son flingue. Je voulais écrire une aventure qui exprimait davantage de choses. Je pensais que ces histoires étaient bien à leur place. Mais finalement, je me dis que pour aborder un thème aussi délicat que les violences sur les enfants, peut-être qu'une BD nommée "Vigilante" n'était pas le meilleur support. »

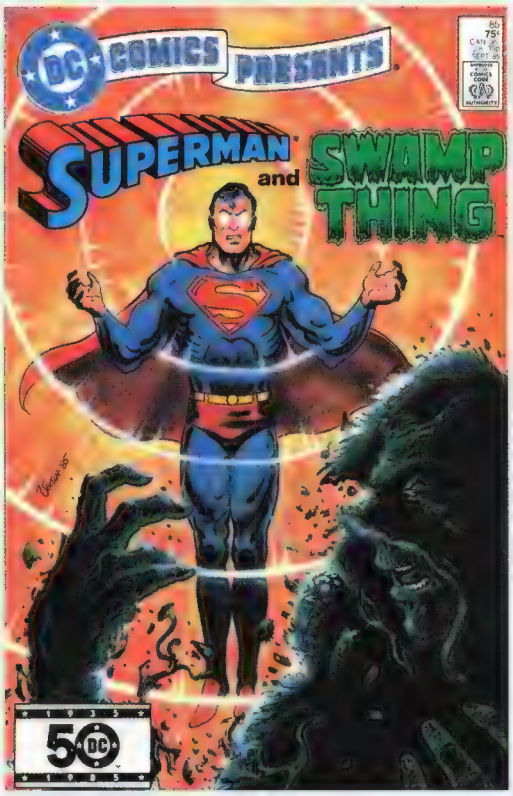
À gauche : Couverture de *Superman* n° 423 dessinée par Curt Swan et Murphy Anderson. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Couverture d'*Action Comics* n° 583, datée de septembre 1986 et dessinée par Curt Swan et Murphy Anderson. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessous : Détail extrait de *Superman* n° 423, dessins de Curt Swan et George Pérez. © DC Comics. Tous droits réservés.




YOU SPEAK OF THE FINAL CATASTROPHE...
"AFTER UNTOLD MILLENNIA, THE ENEMIES OF THE GREEN LANTERN CORPS WILL RISE UNITED AGAINST THEM.
"THE CORPS SHALL BE DESTROYED TO THE LAST LIFE-FORM. THE PLANET OA SHALL BE AS DUST.
"AMONGST THE GATHERED FOEMEN SHALL BE NUMBERED THE WEAPONERS OF QWARD, RANX THE SENTIENT CITY, AND THE UNSPEAKABLE CHILDREN OF THE WHITE LOBE.
"THE EMPIRE OF TEARS, FINALLY RELEASED FROM ENTOMBMENT, SHALL JOIN THE ASSAULT.
"SODAM YAT, A DAXAMITE HAILED AS THE ULTIMATE GREEN LANTERN, WILL PERISH BATTLING THE LOBE-SPAWN.
"THE PLANET-FORM GREEN LANTERN NAMED MOGO WILL BE LAST TO FALL, AS RANX EXPLODES A BLINK-BOMB WITHIN HIS CORE.
"AND AFTER THAT, THERE WILL ONLY BE THE DEMONS, DANCING IN THE RUINS OF OA TO THE RHYTHM OF DRUMS BOUND WITH TAUT BLUE SKIN."
9



En haut : L'épisode où Superman rencontre Swamp Thing dans *DC Comics Presents*. Peinture de Rick Veitch. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Détail extrait de l'histoire bonus *Vega – un monde d'hommes*, dans *Omega Men* n° 27, dessinée par Paris Cullins et Rick Magyar. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Dessin typiquement délirant de Kevin O'Neill pour *Tales of the Green Lantern Corps Annual* n° 2. © DC Comics. Tous droits réservés.

Alan Moore écrit deux histoires de quatre planches publiées dans *Omega Men* n° 26 et n° 27 : *Vies brèves*, dessinée par Kevin O'Neill et *Véga – un monde d'hommes* dessinée par Paris Cullins et Rick Magyar. Courte et savoureuse, la seconde histoire spécule sur la reproduction d'une race extraterrestre uniquement composée, à première vue, de mâles.

The Jungle Line est une histoire complète parue dans le numéro 85 de *DC Comics Presents*, une série qui met en scène des alliances de héros inattendues. Sur des dessins de Rick Veitch et Al Williamson, Superman est infecté par un champignon kryptonien mortel qui dérègle ses pouvoirs. Délirant et fiévreux, il ne se rend même pas compte qu'il est sauvé par Swamp Thing. Une histoire amusante, bien que prévisible.

Les trois histoires courtes de Moore pour *Green Lantern Corps* vont avoir une influence bien plus grande qu'il n'aurait pu l'imaginer, à commencer par l'inventive *Mogo n'est pas très sociable* (*Green Lantern* n° 188 de 1985), dessinée par Dave Gibbons.

En 1986, à l'occasion du deuxième annuel de *Green Lantern Corps*, Moore se retrouve associé au dessinateur de *2000 AD*, Kevin O'Neill pour une histoire de douze pages : *Tygers*. « Je faisais de mon mieux sur ces histoires. Quand je ne pouvais pas faire passer de message, j'essayais au moins de les rendre amusantes ou pleine de bons visuels pour que le dessinateur s'éclate. Je voulais surtout faire des histoires de complément pour *Green Lantern* qui soient meilleures que la moyenne, ce qui n'était pas si difficile. » L'annuel de l'année suivante contient *In Blackest Night*, illustré par Bill Willingham et Terry Austin.

L'actualité éditoriale majeure de DC en 2007, la *Sinestro Corps War*, et sa séquelle *Blackest Night*, sont fondés sur des concepts introduits par Moore dans sa trilogie. Ça n'a guère plu au scénariste. « DC semble avoir basé l'un des derniers *crossovers* de *Green Lantern* sur deux pauvres histoires de huit pages que j'ai écrites il y a vingt-cinq ans. Je trouve ça plutôt désespéré et humiliant. Quand je disais en interview que l'industrie des comics américains n'avait pas eu une idée neuve depuis vingt ou trente ans, je voulais juste les taquiner. Je ne m'attendais pas que les éditeurs se disent "il a raison, voyons si l'on peut trouver un autre de ses vieux épisodes pour en tirer une saga spectaculaire". C'est pathétique. Les comics que je lisais quand j'étais petit et qui m'ont inspiré regorgeaient d'idées. Les pros de l'époque n'avaient pas besoin qu'un jeune Anglais débarque pour leur apprendre leur métier, ils avaient des idées tout seuls. Mais aujourd'hui, j'ai vraiment l'impression que les éditeurs viennent fouiller dans mes poubelles comme des ratons-laveurs au milieu de la nuit. »

En 1987, *Secret Origins* n° 10 présente quatre origines différentes pour le Phantom Stranger, chacune écrite par un scénariste différent. Dans *Footsteps*, Moore raconte sa version en dix pages, dessinées par Joe Orlando. Le personnage est un ange déchu exclu du paradis et de l'enfer. « Je ne dis pas qu'une seule de ces histoires était géniale. Mais je m'en souviens comme d'un travail bien fait. »

Des propositions pour les Metal Men et une histoire de Loïs Lane en trois parties ne seront jamais réalisées, de même qu'une série *Bizarro* avec Kevin O'Neill, en raison de l'emploi du temps trop chargé de Moore.

Watchmen

« Un monde pousse autour de moi.
Lui donné-je forme, ou bien ses contours
prédéterminés guident-ils ma main ? »

***Watchmen* n° 4**

Watchmen est sans aucun doute l'œuvre la plus fameuse d'Alan Moore : une déconstruction méticuleuse et techniquement brillante du genre super-héroïque. Conçue comme une histoire complète, elle a d'abord été sérialisée en douze comics au format « de luxe », de septembre 1986 à octobre 1987.

Après avoir fait équipe sur plusieurs bandes pour *2000 AD*, Moore et Dave Gibbons se retrouvent tous les deux en quête d'un projet sur lequel collaborer chez DC. Ils échangent quelques idées, comme relancer les *Challengers of the Unknown* de Jack Kirby ou le *Martian Manhunter*. Lorsque DC achète toute l'écurie Charlton Comics, Dick Giordano demande alors à Moore de lui proposer un traitement pour ces personnages. « Je me disais que ça serait intéressant de prendre un groupe de super-héros innocents et insouciants comme, disons, les super héros de chez Archie Comics, et de les plonger brusquement dans un monde réaliste et crédible. »

Moore envoie à Gibbons un exemplaire de son script et le dessinateur a très envie de le rejoindre. Cependant, lorsqu'il a fini de lire la proposition de l'écrivain, Giordano lui explique qu'il ne pourra finalement pas utiliser les héros de Charlton. En effet, l'histoire de Moore en fait mourir un grand nombre et rend les autres inutilisables ensuite. Mais Giordano aime le concept et il suggère donc à Moore d'imaginer un nouveau groupe de super-héros pour son histoire.

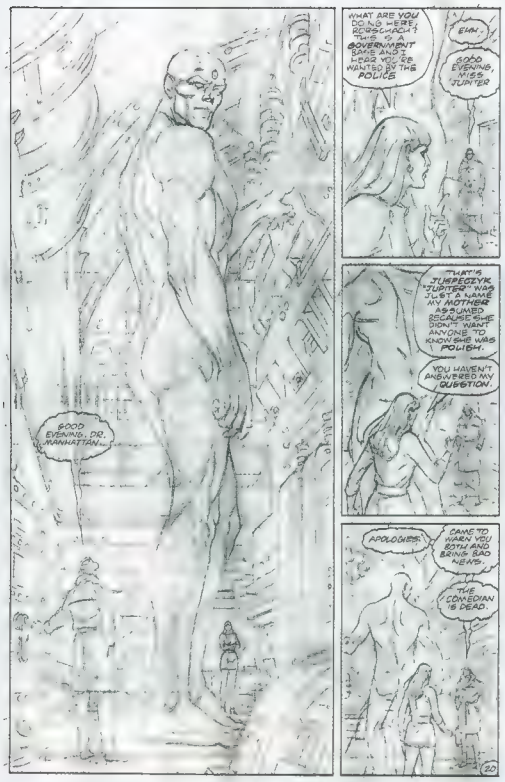
Débarrassés de toute continuité préexistante, Moore et Gibbons travaillent main dans la main pendant deux mois à transformer les fades héros de Charlton en personnages plus intéressants, plus extrêmes, dotés chacun de son propre regard sur le monde. Rorschach est un mélange de La Question, détective masqué stéréotypé, et de l'ultralibéral Mr. A. de Steve Ditko : un vengeur à la morale féroce, heureux de dispenser sa propre justice. Le Comédien est un violent psychopathe cynique, une distorsion nihiliste du pseudo Captain America de Charlton, le Peacemaker. Dr Manhattan est un demi-dieu quantique dont la puissance défie l'entendement humain. Libéré de toute causalité temporelle, il tire son inspiration du héros de l'ère nucléaire, Captain Atom. Jadis Ozymandias, héros super-intelligent idéal, qui choisit d'endosser la responsabilité des problèmes de l'humanité, Adrian Veidt est calqué sur Peter Cannon, alias Thunderbolt, de Charlton Comics. Si le corpulent Hibou remplace Blue Beetle, il doit néanmoins beaucoup à Batman avec ses gadgets, sa technologie et son QG souterrain. Ce Nite Owl idéaliste est aussi une évolution d'un héros imaginé par Gibbons quand il avait douze ans.

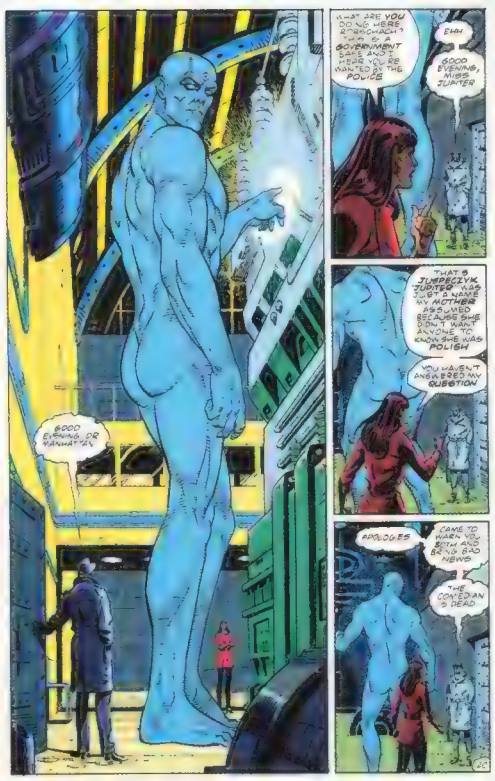
Le seul personnage féminin de l'équipe est le Spectre Soyeux qui prend la place de l'héroïne Charlton, Nightshade. Alan Moore n'aime pas cette dernière et il préfère s'inspirer de la Phantom Lady des années 1940 chez Quality Comics. Avec le Hibou, elle donne à l'équipe un équilibre plus humain.

Chacun des protagonistes représente une interprétation tordue d'un super-héros archétypal particulier. Ensemble, ils forment un groupe à l'éthique douteuse, cynique et dysfonctionnel. Leur comportement est véritablement humain et non fondé sur une intangible responsabilité envers la société. Malgré leurs sérieux défauts, chaque personnage parvient à s'attacher la sympathie du lecteur à un moment ou un autre. Moore examine leurs motivations une à une. Les chapitres alternent entre l'avancée de l'intrigue et la plongée dans l'histoire et la personnalité de chacun.

Ci-dessous : [illegible]

Ci-contre : [illegible]





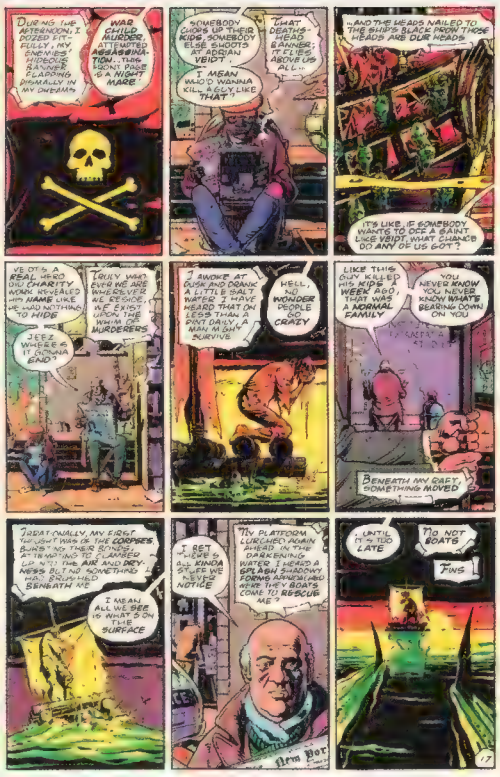
À gauche : Crayonné de Dave Gibbons pour *Watchmen* n° 1, suivi de sa version couleur. © 1986 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Le leitmotiv de la série, repris en graffiti dans *Watchmen* n° 8. « Qui nous garde de nos Gardiens ? » © 1986 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Non seulement tous les personnages ont été inventés pour l'occasion, mais l'histoire elle-même se déroule en dehors de la continuité régulière de l'univers DC. Moore et Gibbons ont construit une toute nouvelle réalité parallèle. « J'avais tenté de créer des personnages qui réagissaient chacun différemment au monde qui les entoure. L'important dans ce livre, ce n'est pas l'individu ou son point de vue personnel. C'est l'interaction entre ces différents points de vue et comment cette interaction fabrique le tissu de la réalité. Voilà, pour moi, le développement politique le plus intéressant à propos de *Watchmen*. »

L'histoire se déroule dans le futur proche d'une autre réalité à peine décalée par rapport à la nôtre. Nixon a été élu pour un quatrième mandat et les super-héros ont aidé les militaires à gagner la guerre du Viêt Nam. Ce futur parallèle se matérialise dans des voitures et des avions électriques, par un retour en grâce des vestes croisées et dans l'omniprésente chaîne de restauration rapide *Gunga Diner*. Le gouvernement force les super-héros à prendre leur retraite même si certains optent pour la discrétion afin de poursuivre leur combat contre le crime. Le monde est au bord de l'apocalypse nucléaire et les anciens héros sont exécutés par un mystérieux assassin qui pousse les ex-justiciers à sortir de leur retraite.

Si la série s'appelle *Watchmen*, il n'y a pas de « super-équipe » portant ce nom dans la série. En fait, les « Gardiens » désignent plutôt les héros de façon péjorative dans l'esprit du public. La phrase « Qui nous garde de nos Gardiens ? » – citation du satiriste romain Juvénal – est toujours partiellement visible sous forme de graffiti sur les murs de la ville. Elle suggère la peur et la suspicion du monde envers ces justiciers. « *Watchmen* est aussi issu du paysage politique embrouillé des années 1980, avec la guerre froide à son plus haut niveau depuis vingt ou trente ans. La destruction nucléaire semblait soudain une éventualité bien réelle. Ce comic book s'appuie sur les clichés du



genre super-héroïque et tente d'aborder les notions de pouvoir et de responsabilité dans un monde de plus en plus complexe. »

Watchmen veut illustrer de façon réaliste les conséquences de la violence. Si les scènes les plus brutales se déroulent hors-champ, le moment où Rorschach brise les doigts d'un individu est ressenti de façon viscérale, presque tangible. « C'est bien plus intense, effrayant et dérangeant que vingt personnes qui passent au travers des murs. »

Quand Moore et Gibbons démarrent le troisième épisode, ils commencent à essayer de nouvelles techniques : « Soudain, nous avons vu qu'il y avait quelque chose que nous n'avions pas prévu qui ressortait de notre découpage. »

Moore raconte : « C'était très enthousiasmant. Il se passait quelque chose. L'image, les fils narratifs, l'histoire du pirate et les dialogues dans la rue agissaient entre eux et leur friction provoquait des étincelles. Je n'avais jamais vu ça auparavant dans un comic book. »

Capable de percevoir simultanément passé, présent et futur, le transcendant Dr Manhattan appréhende le temps comme un état figé. Il encourage ainsi le lecteur à feuilleter l'histoire en avant et en arrière pour apprécier les connexions cachées dans les pages. Comme *V pour Vendetta*, *Watchmen* ignore les conventionnelles bulles de pensée, onomatopées et narration à la troisième personne. D'ingénieuses astuces sont employées pour les transitions d'une scène à l'autre, les auteurs utilisant les dialogues et les jeux de

En haut, à gauche : Page démontrant l'extraordinaire complexité d'une narration double, tirée de *Watchmen* n° 5. © 1986 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Rorschach symbolise la violence « viscérale » de Moore dans *Watchmen* n° 8. © 1987 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

mots visuels pour articuler les scènes. La structure de *Watchmen* devient comme une horloge de plus en plus complexe. Des couches successives de narration, une intrigue non linéaire et une symétrie réflective enrichissent d'autant la texture du livre.

Moore et Gibbons s'appuient sur les points forts du médium BD, employant une iconographie et des symboles récurrents, incorporant des indices visuels et textuels et agençant une myriade de détails au sein d'une œuvre envoûtante. « On a beaucoup travaillé sur les connexions, sur les différents systèmes de narration, pour proposer une expérience de lecture originale. Et je crois qu'on a réussi. Certains passages de *Watchmen* étaient vraiment uniques et sans équivalent dans les autres types de littérature. »

Moore utilise encore la technique de la mise en abyme. *Les Contes du Vaisseau Noir* (« parce que je suis un fan de Brecht ») est une bande dessinée incluse dans la bande dessinée. Dans un monde où les super-héros existent vraiment, la littérature d'évasion s'est développée vers d'autres genres, en l'occurrence, les comics de pirates. La bande dessinée à l'intérieur de la bande dessinée équilibre le récit, établit des connexions et tire des parallèles avec l'intrigue principale. Les allusions et l'intertextualité sont légion. De nombreuses références à différentes œuvres d'art et à la culture pop sont répétées. Des citations clôturent chaque chapitre, de William Blake à Bob Dylan en passant par Carl Jung.

Le dessinateur Dave Gibbons apporte beaucoup à *Watchmen*, échangeant des idées avec Moore et profitant ainsi de l'attrait du scénariste pour la collaboration. À l'époque, les scripts ultradétaillés de Moore sont déjà reconnus comme très intelligents. « Le script du premier épisode faisait cent une pages – en interlignage simple – sans espace entre les descriptions de cases ni même entre les planches. »

Désireux d'éviter un découpage cliché, Gibbons raconte : « Dès le début, je voulais que chaque page de *Watchmen* soit clairement identifiée comme une page de *Watchmen* et pas d'un autre comic book. »

Il ajoute : « C'est un peu négatif mais plus on s'éloignait de l'école Marvel, plus on était contents. »

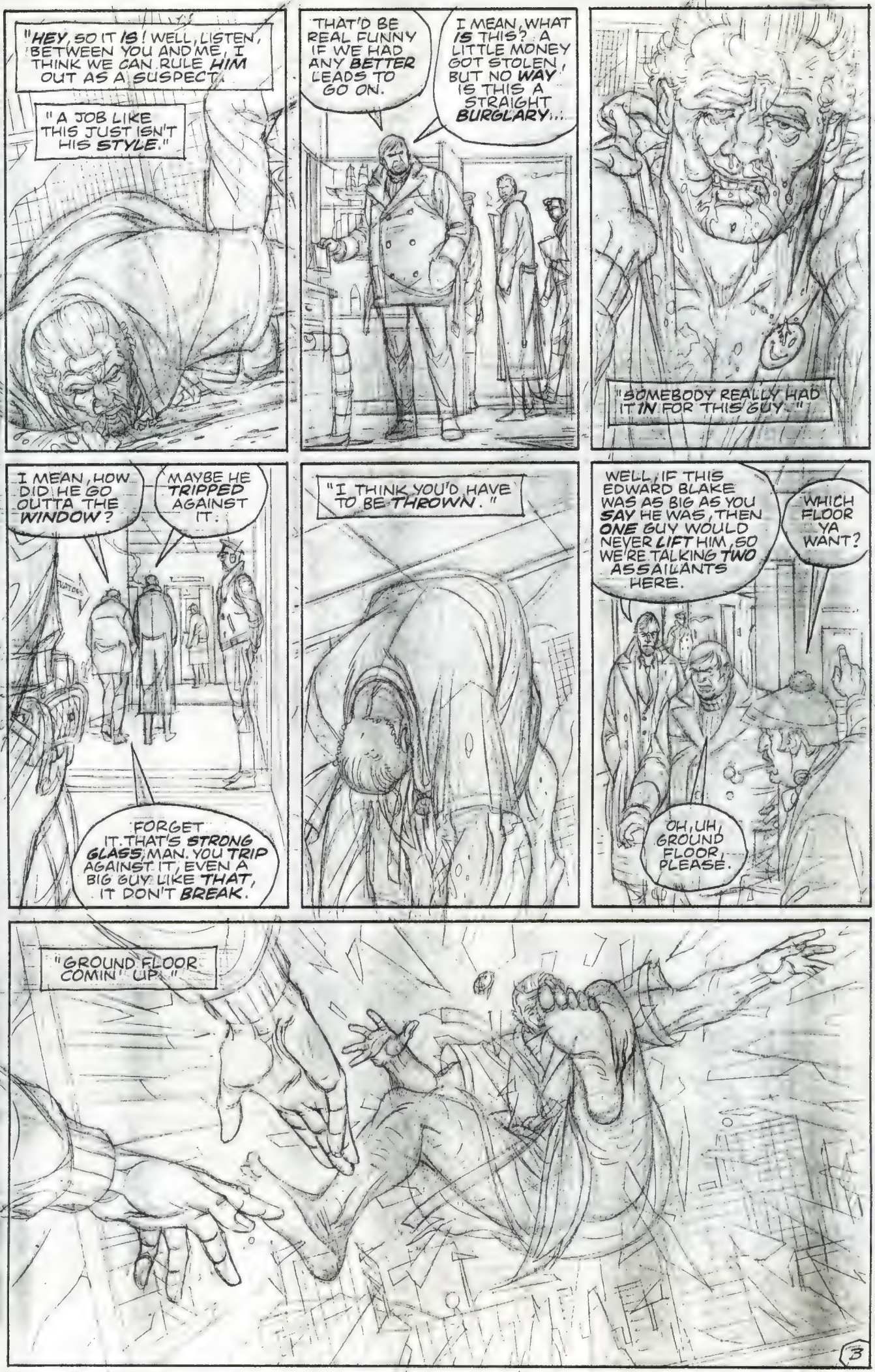
Les influences de Wally Wood coulent de source. Moore a déclaré : « On discutait du style graphique qu'on voulait obtenir. On se disait que les meilleurs dessins de super-héros étaient dans les parodies de *Mad*. Les super-héros n'avaient jamais été aussi bons que parodiés par Wally Wood. » Le trait de Gibbons est remarquablement cohérent, d'une simplicité trompeuse. Sans effort, il incorpore une quantité de détails visuels dont un bon nombre est significatif pour l'histoire, à un niveau plus ou moins important. Le dessinateur explique : « Le style qu'emploie un artiste comme Mœbius détache l'illustrateur de son art. Un contour simple minimise l'implication de son dessinateur – la personnalité de l'artiste s'efface devant celle du personnage qui est dessiné. D'un point de vue technique, j'ai dessiné *Watchmen* avec un stylo à pointe dure, de telle sorte qu'il n'y a pas beaucoup de variation dans le trait, ni vraiment de trace de mon passage. »

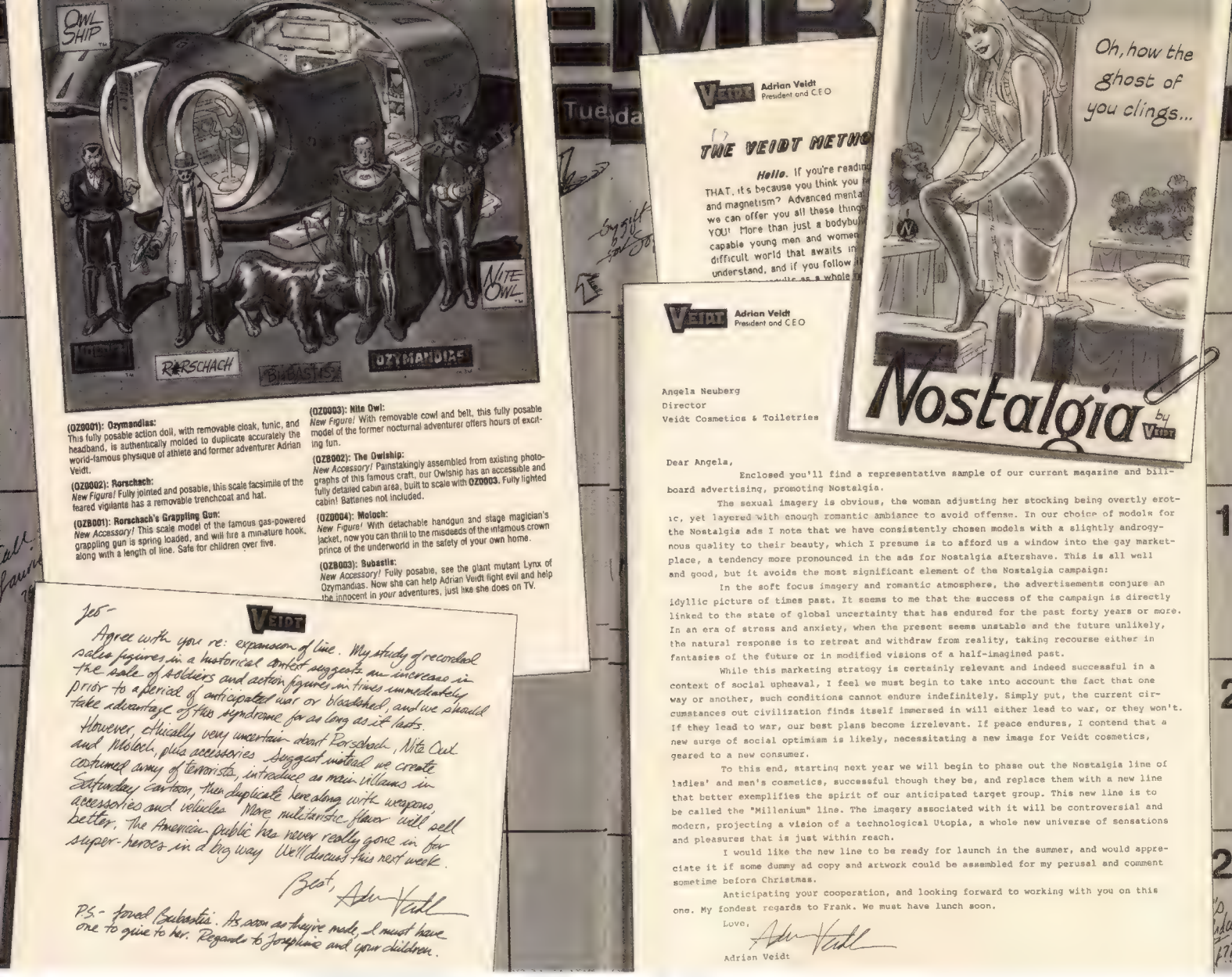
Le découpage est remarquable pour son adhésion stricte au gaufrier à neuf cases, qui divise chaque planche en trois rangs de trois cases carrées. De temps en temps, la fusion de ces zones pour former une image plus grande donne davantage d'impact au moment approprié de l'histoire. Gibbons déclare : « L'essentiel du découpage de *Watchmen* a en réalité été inventé par Harvey Kurtzman. Le gaufrier à neuf cases provient en droite ligne des EC Comics des années 1940 et 1950. »

Moore devient plus confiant et son écriture se fait plus sophistiquée, permettant aux dessins de Gibbons d'endosser une plus grande responsabilité dans la narration de l'histoire. Il est moins bavard que sur *Swamp Thing* ou *Marvelman*, avec de nombreuses séquences sans dialogues ni encadrés de texte.

Ci-dessus : Une séquence sans parole jouant avec l'omniprésent gaufrier dans *Watchmen* n° 1. © 1986 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Dessin crayonné de Dave Gibbons tiré de *Watchmen* n° 1. © 1986 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.


"HEY, SO IT IS! WELL, LISTEN, BETWEEN YOU AND ME, I THINK WE CAN RULE HIM OUT AS A SUSPECT.
"A JOB LIKE THIS JUST ISN'T HIS STYLE."
THAT'D BE REAL FUNNY IF WE HAD ANY BETTER LEADS TO GO ON.
I MEAN, WHAT IS THIS? A LITTLE MONEY GOT STOLEN, BUT NO WAY IS THIS A STRAIGHT BURGLARY...
"SOMEBODY REALLY HAD IT IN FOR THIS GUY."
I MEAN, HOW DID HE GO OUTTA THE WINDOW?
MAYBE HE TRIPPED AGAINST IT.
FORGET IT. THAT'S STRONG GLASS, MAN. YOU TRIP AGAINST IT, EVEN A BIG GUY LIKE THAT, IT DON'T BREAK.
"I THINK YOU'D HAVE TO BE THROWN."
WELL, IF THIS EDWARD BLAKE WAS AS BIG AS YOU SAY HE WAS, THEN ONE GUY WOULD NEVER LIFT HIM, SO WE'RE TALKING TWO ASSAILANTS HERE.
WHICH FLOOR YA WANT?
OH, UH, GROUND FLOOR, PLEASE.
"GROUND FLOOR COMIN' UP."
3



Ci-dessus : Un exemple des bonus inclus dans chaque épisode. Double-page tirée de *Watchmen* n° 10. © 1987 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

À l'époque de *Watchmen*, les éditeurs américains essayent des formats de publication plus luxueux. Des titres comme *Batman : The Dark Knight Returns* ou *Mr. X* sont imprimés sur du meilleur papier avec une meilleure encre. Leur maquette est aussi plus moderne. Bien des innovations visuelles de *Watchmen* sont la création de Dave Gibbons. Le logo vertical reste original, aujourd'hui encore. C'est du jamais-vu dans les comics : des couvertures au cadrage serré sur une image intrigante, presque abstraite, tandis que les deuxième, troisième et quatrième de couverture sont à la pointe du design. La couverture iconique du premier épisode sert également de première case : un très gros plan sur le badge smiley du Comédien, taché du sang de ce dernier, dans le caniveau. Sur la première page, le point de vue du lecteur s'éloigne lentement, révélant l'origine du regard : la fenêtre brisée de la garçonnière du héros décédé.

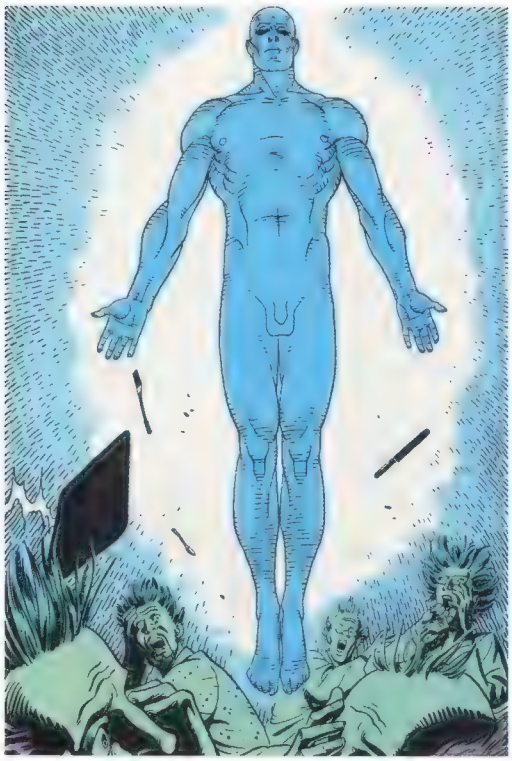
À la fin du comic book, au lieu du courrier des lecteurs et des pages de publicité, de faux articles de magazines, extraits de livres et autres documents ajoutent une profondeur sans précédent à l'histoire principale. « On était très créatifs. On trouvait plein de nouvelles idées et je crois que sur chaque morceau de la série on s'est demandé : "Pourquoi ça devrait être comme ça ? Est-ce qu'on ne peut pas le faire autrement ?" »

Ci-dessus : Une séquence impressionnante, utilisant le gaufrier à neuf cases et une narration parallèle, tirée de l'épisode sur Rorschach dans *Watchmen* n° 6. Remarquez la puissance des couleurs de John Higgins. © 1987 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Dave Gibbons lettre le livre lui-même, une mission traditionnellement assignée à un spécialiste. Il emploie des styles innovants pour les bulles, les lettres et les cartouches, afin de différencier les voix des différents personnages. Le choix de John Higgins, son style à base d'aplats profitant au mieux de la palette de couleurs offerte par ce nouveau format, apporte une touche européenne au projet. Higgins se sert d'une combinaison de gris et de teintes saturées. Le chapitre six, qui se concentre sur l'histoire de Rorschach, commence par des couleurs chaudes et chatoyantes qui s'assombrissent au fil des pages. Gibbons se souvient : « John se servait des couleurs pour démoraliser le lecteur. C'était très malin. »

On a critiqué la fin parce qu'elle utilise un retournement typique de la science fiction, déjà vu dans un épisode d'*Au-delà du réel* et dont il est fait référence dans le texte du dernier chapitre de *Watchmen*. Mais l'intérêt du comic book ne réside pas dans son intrigue. « *Watchmen* a démarré comme une histoire sombre de super-héros et s'est terminé en métaphore à plusieurs niveaux des effets du pouvoir sur la société. Mais à vrai dire, je pense que *Watchmen* parlait de sa propre structure et suggérait de nouvelles façons de voir la réalité. »

Moore ajoute : « Je crois que si *Watchmen* a apporté quoi que ce soit, ce sont de nouvelles possibilités de percevoir notre environnement et les interactions et relations des gens qui y évoluent. »



Ci-dessus : Un Dr Manhattan sans slip dans *Watchmen* n°4. © 1986 Alan Moore/ Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : On retrouve le smiley taché de sang de *Watchmen* sur la pochette du single *Beat Dis* de Bomb the Bass. Bien nettoyé, il resservira comme symbole du mouvement acid house de la fin des années 1980.

Comme souvent dans les œuvres de Moore, le dénouement de l'histoire est ambigu. Il nous interroge : le monde mérite-t-il d'être sauvé ? « Le livre dit qu'aucun de ces personnages n'a raison ou tort. Ils sont tous humains ou l'ont été et ils font de leur mieux selon leurs convictions et les circonstances. Je ne voulais pas attribuer à un personnage en particulier le bon point de vue, le rôle du héros, celui auquel le lecteur est censé s'identifier. La vie, ça ne marche pas comme ça. Pas la mienne, en tout cas. C'est au lecteur de faire son choix. Comme je le dis dans la dernière case, c'est entièrement entre vos mains. C'est au lecteur de formuler sa propre réponse au monde. Il n'a pas à écouter un super-héros ou un politicien, ni un scénariste de BD, d'ailleurs. »

Grâce à *Watchmen*, Alan Moore inscrit son nom au Panthéon de la culture pop. Bien que terminé en 1987, c'est un des comics les plus significatifs jamais publiés, un véritable chef-d'œuvre de narration graphique avec une structure intellectuelle cristalline et sans défaut. Beaucoup le considèrent comme le summum des comics de super-héros.

Watchmen est un roman policier, un thriller conspirationniste, une histoire d'amour, une grande aventure et une allégorie. La BD contient de nombreuses scènes superbes : la première nudité frontale masculine des super-héros grand public, l'instant où Osterman est prisonnier dans l'accélérateur de particules, le rendez-vous galant de Dan et Laurie en plein vol, le Dr Manhattan qui emmène Laurie en visite sur Mars et bien d'autres encore. « J'ai beaucoup d'affection pour *Watchmen*. C'était, du moins pour moi, une révolution intellectuelle par rapport à ce dont une bande dessinée était capable. »

En raison du succès phénoménal sans précédent de la série, *Watchmen* est compilé dans un recueil de quatre cents pages – un « roman graphique » – quelques semaines après la publication de son dernier épisode en fascicule. Avec *Dark Knight Returns* de Frank Miller et *Maus* d'Art Spiegelman, *Watchmen* a initié la révolution de ces BD d'un nouveau genre dans les librairies et une véritable frénésie médiatique. Moore est interviewé dans les journaux et félicité par les journalistes dans *Time* ou *Rolling Stone*. En 1988, *Watchmen* est le seul comic book à jamais remporter le prestigieux prix Hugo du meilleur roman de science-fiction. Même après vingt ans, en 2005, c'est la seule BD à être listée par le *Time Magazine* dans les 100 meilleurs romans anglophones de tous les temps. Dans les années 1980, le producteur hollywoodien Joel Silver achète une option pour en faire un film que l'ancien Monty Python Terry Gilliam voudrait réaliser. Vingt ans plus tard l'histoire sera portée à l'écran. Au-delà de son impact massif sur les comics, *Watchmen* a inspiré et influence encore bon nombre de scénaristes et de producteurs de la télévision et du cinéma.

Plus qu'aucune autre œuvre de la culture populaire, chaque image et chaque mot contenus dans *Watchmen* est disséqué, examiné et annoté. Moore et Gibbons résistent aux demandes des fans et des responsables de DC pour des séquelles ou préquelles comme *Les Minutemen*, *Le Comédien au Viêt Nam* ou *Les Carnets de Rorschach*. Après *Watchmen*, la BD de super-héros *grim'n'gritty* [*sombre et dure*, NdT] déconstruite et postmoderne devient un genre, le modèle dominant de l'écriture contemporaine de comics de super-héros.

Moore lui-même regrette l'influence qu'a eue *Watchmen*. « Je crois que beaucoup de lecteurs y ont surtout vu un haut niveau de violence, une perspective politique pessimiste, un peu plus de sexe, davantage d'insultes. Jusqu'à un certain point, il y a eu, depuis *Watchmen*, un nombre effarant de comics voués à ces histoires très violentes, très sombres, très pessimistes qui se servent de ce que j'ai écrit pour justifier ce qu'elles sont en vérité : des histoires de mauvais goût qui n'ont pas grand intérêt. »

À gauche : La scène d'amour passionnée entre Laurie et Daniel à bord d'Archie, le vaisseau du Hibou. Page extraite de *Watchmen* n° 7.

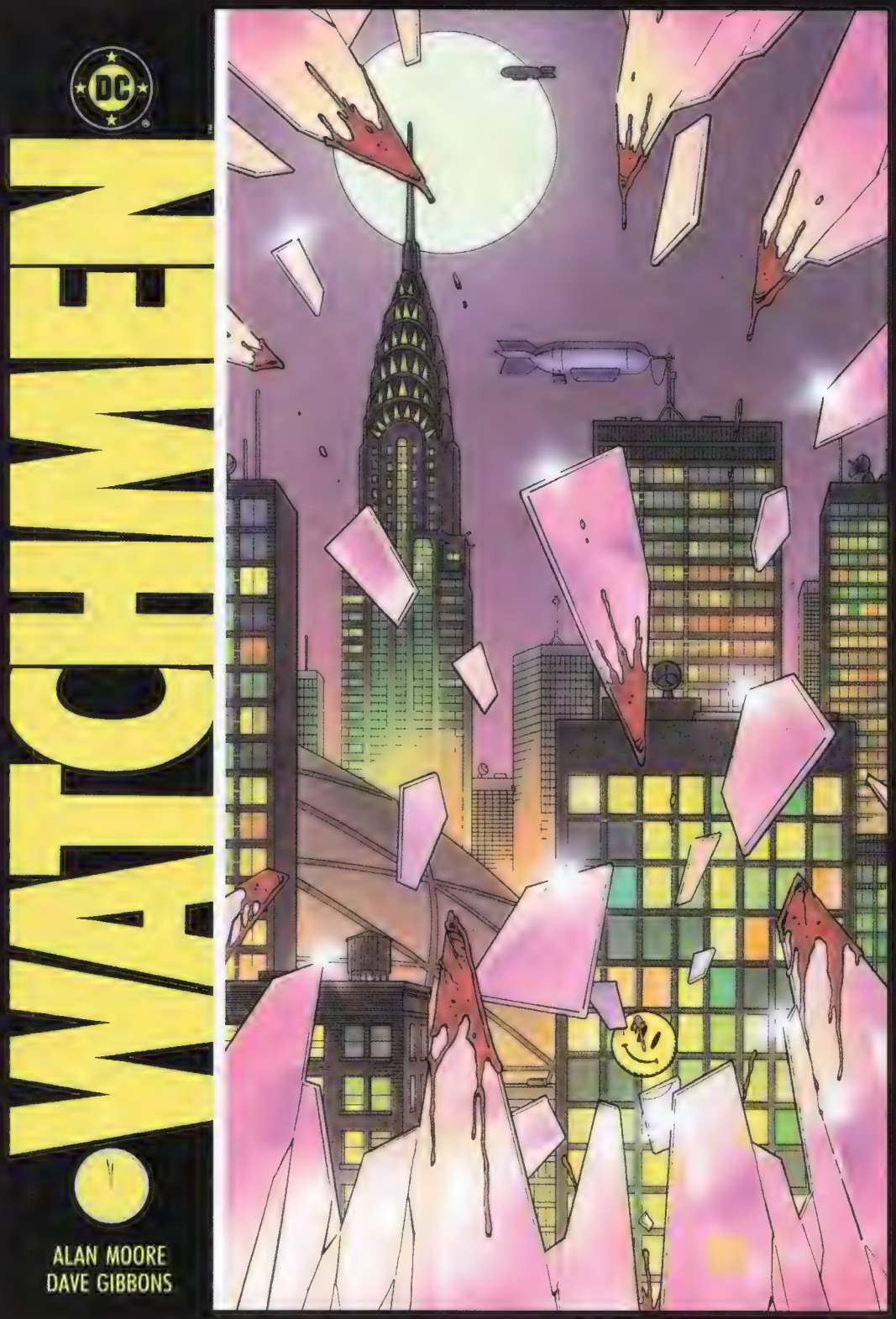
© 1987 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessous : Les couvertures de *Watchmen* sont très différentes de ce qui se faisait dans la BD grand public.

© 1986 Alan Moore/Dave Gibbons/DC Comics. Tous droits réservés.

Moore ajoute : « Il semble que l'existence de *Watchmen* a condamné les comics grand public à vingt ans d'histoires noires et prétentieuses, incapables de contourner le blocage psychologique généré par la série. Ce n'était pas mon intention. »

Moore espère autre chose : « J'aimerais voir plus de gens tenter quelque chose qui soit techniquement complexe ou aussi ambitieux que *Watchmen*, mais qui ne joue pas sur la même corde déjà bien usée par notre série. »



En haut : L'interprétation postmoderne de Batman par Frank Miller est recueillie en éditions souple et cartonnée. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Le premier recueil de la BD anthropomorphique sur l'holocauste d'Art Spiegelman : *Maus*.

À droite : *Watchmen* est presque immédiatement publié sous forme de « roman graphique » après la publication du dernier épisode. © DC Comics. Tous droits réservés.

Dans la dernière partie des années 1980, des séries avec une sensibilité plus adulte comme *Watchmen*, *The Dark Knight Returns* de Frank Miller, *Love & Rockets* des frères Hernandez ou *Maus* d'Art Spiegelman sont compilées en recueils d'un seul volume. Ces œuvres sophistiquées sont vendues aux libraires comme une « nouvelle vague » de littérature sous le nom de « graphic novels » [*romans graphiques*, NdT], les associant implicitement aux romans traditionnels en évitant la connotation juvénile du mot « comic » [*bande dessinée*, NdT]. Le marché des comics n'est plus un ghetto et s'ouvre à une grande quantité de consommateurs potentiels. « Pour la première fois, nous avions réussi à atteindre un but dont nous parlions depuis des années : nous avions enfin un rayon dédié parmi les livres, chez les vrais libraires. »

Les auteurs sont suivis comme des romanciers à succès. On fait de la publicité pour de nouvelles séries dans des magazines d'intérêt général. Des éditeurs traditionnels comme Penguin, Gollancz ou Boxtree lancent leur propre ligne de romans graphiques. À l'apogée du succès de *Watchmen*, Alan Moore est le centre de l'attention des média s'intéressant à ces nouvelles bandes dessinées au Royaume-Uni. Il devient une petite célébrité, enchaînant les entretiens à la télévision, à la radio et dans les journaux. Jamais un simple auteur de BD n'a généré autant d'intérêt. Il refuse même une invitation à devenir le participant récurrent d'un jeu télévisé sur Central TV. Moore n'est pas très à l'aise avec sa notoriété. « Soudain, je n'étais plus seulement reconnu en entrant chez un libraire BD, j'étais reconnu par les gens dans la rue qui m'avaient vu à la télévision ou qui m'avaient vu en photo dans *The Observer*. »

Ci-dessus : La rumeur prétend qu'avec les droits d'auteur de son travail sur *Swamp Thing* et *Watchmen*, Moore a offert une maison à son père. La vérité est moins extravagante : il s'agit d'un abri de jardin.

Dans les festivals de BD, il déclenche des émeutes et on l'applaudit en hurlant quand il monte sur scène. Il se retrouve piégé dans les salons privés et fait des cauchemars en rêvant qu'on l'agrippe. « Un fan m'a même suivi dans les toilettes. À côté de moi devant l'urinoir, il m'a demandé s'il pouvait avoir mon autographe. Je lui ai dit qu'il allait devoir attendre une minute. » À l'étranger aussi, de San Diego en Californie à Angoulême en France, tant d'attention devient intolérable. Moore se retire de la lumière des projecteurs. « L'idée d'être sur un piédestal n'est pas aussi amusante qu'elle en a l'air. »

Le marché bourgeonnant des romans graphiques est vite pollué par du matériel de mauvaise qualité assemblé à la va-vite par Marvel et DC. Il s'effondre sous son propre poids. Moore a un avis tranché sur la question. « On peut considérer *Maus* et probablement *Watchmen* comme des romans en termes de densité, de structure, de taille, de thème, etc. Le problème, c'est que "roman graphique" en est venu à signifier "BD qui coûte cher". Dès lors, les gens de DC ou Marvel se sont mis à compiler les six derniers numéros de la première bouse qui leur passait sous la main, et à l'imprimer sous une belle couverture en appelant ça "Le Roman Graphique de Miss Hulk". À mon avis, voilà ce qui a détruit tous les progrès que les comics auraient pu accomplir au milieu des années 1980. »

Il faudra encore bien des années avant que le marché des librairies adopte définitivement les romans graphiques.

Batman : rire et mourir

« Une seule mauvaise journée. » ***Batman : The Killing Joke***

La première histoire de Batman écrite par Alan Moore est un court texte, *The Gun*, pour l'album cartonné britannique *Batman Annual* 1985, publié en 1984 par Granddreams avec des illustrations ponctuelles de Garry Leach. Comme dans ses *Future Shocks* de *2000 AD*, c'est une histoire astucieuse, où Batman ne joue qu'un petit rôle. L'intrigue est centrée sur un tagueur, Johnny Speculux, et sur le pistolet qui a tué les parents de Bruce Wayne.

Peu après ses débuts chez DC, Moore se voit offrir la possibilité de retravailler sur Batman. En 1985, un éventuel *crossover* entre Batman et Judge Dredd, qui serait dessiné par Brian Bolland, est d'abord envisagé. « Après y avoir songé un moment, j'ai vu que les personnages avaient beaucoup en commun mais que certaines différences essentielles permettraient de raconter quelque chose d'intéressant. » Moore écrit huit pages mais, bien que lui et Bolland soient prêts à commencer, les négociations n'aboutissent pas entre DC et IPC, l'éditeur de Judge Dredd.

Brian Bolland, ancien dessinateur de *2000 AD*, a déjà beaucoup de succès aux États-Unis grâce à son travail sur *Camelot 3000*, une série de grande qualité en douze épisodes, visant le marché spécialisé des libraires BD. Dès sa conclusion, les responsables de DC demandent à Bolland sur quoi il voudrait travailler ensuite. Et Bolland de répondre : « Je voudrais dessiner Batman et j'aimerais avoir Alan Moore comme scénariste, s'il vous plaît. »

Les deux auteurs proposent l'idée d'un affrontement entre Batman et son pire ennemi, le Joker. Ils s'attellent au projet en 1986. *The Killing Joke* définit les origines de la psychose du Joker. Moore n'est pas convaincu par les origines données à ce personnage. « Quand il se voit dans la glace et dit "mon Dieu, j'ai des cheveux verts et le visage blanc, je deviens fou". Je n'y croyais pas trop. Une personne sensée irait chez le coiffeur et le dermatologue et finirait sûrement par avoir l'air normal. »

Les deux auteurs admettent que le film *Eraserhead* de David Lynch est une source d'inspiration pour l'ambiance de l'histoire, Bolland distillant une sensation de claustrophobie dans ses dessins déjà sombres. L'histoire se structure en deux intrigues parallèles. L'une se déroule dans le présent, dans laquelle le Joker s'échappe de l'Asile Arkham, la clinique pour fous dangereux de Gotham. L'autre s'intéresse au méchant alors qu'il vient juste de sombrer dans le milieu de la pègre. Les transitions du présent vers les flash backs utilisent la même composition de case en fin de scène et en ouverture de la séquence suivante.

Moore explicite la symbiose entre Batman et le Joker. Il tire des parallèles entre les deux adversaires, les définissant clairement comme « les deux faces de la même pièce ». Cet aspect particulier de *The Killing Joke* a eu une grande influence sur le film *Batman* de Tim Burton en 1989. « C'est une histoire qui définit les relations entre le Joker et Batman. Ce sont deux personnes normales à qui il est arrivé quelque chose d'extraordinaire dans la vie. Ils ont chacun réagit très différemment. »

Ni Batman ni le Joker ne sont nommés dans le livre, ce qui participe d'autant plus à leur côté mystique.

En haut, à droite : Page intérieure dessinée par Brian Bolland tirée de *Batman : The Killing Joke*. Les deux faces d'une même pièce. © DC Comics. Tous droits réservés.

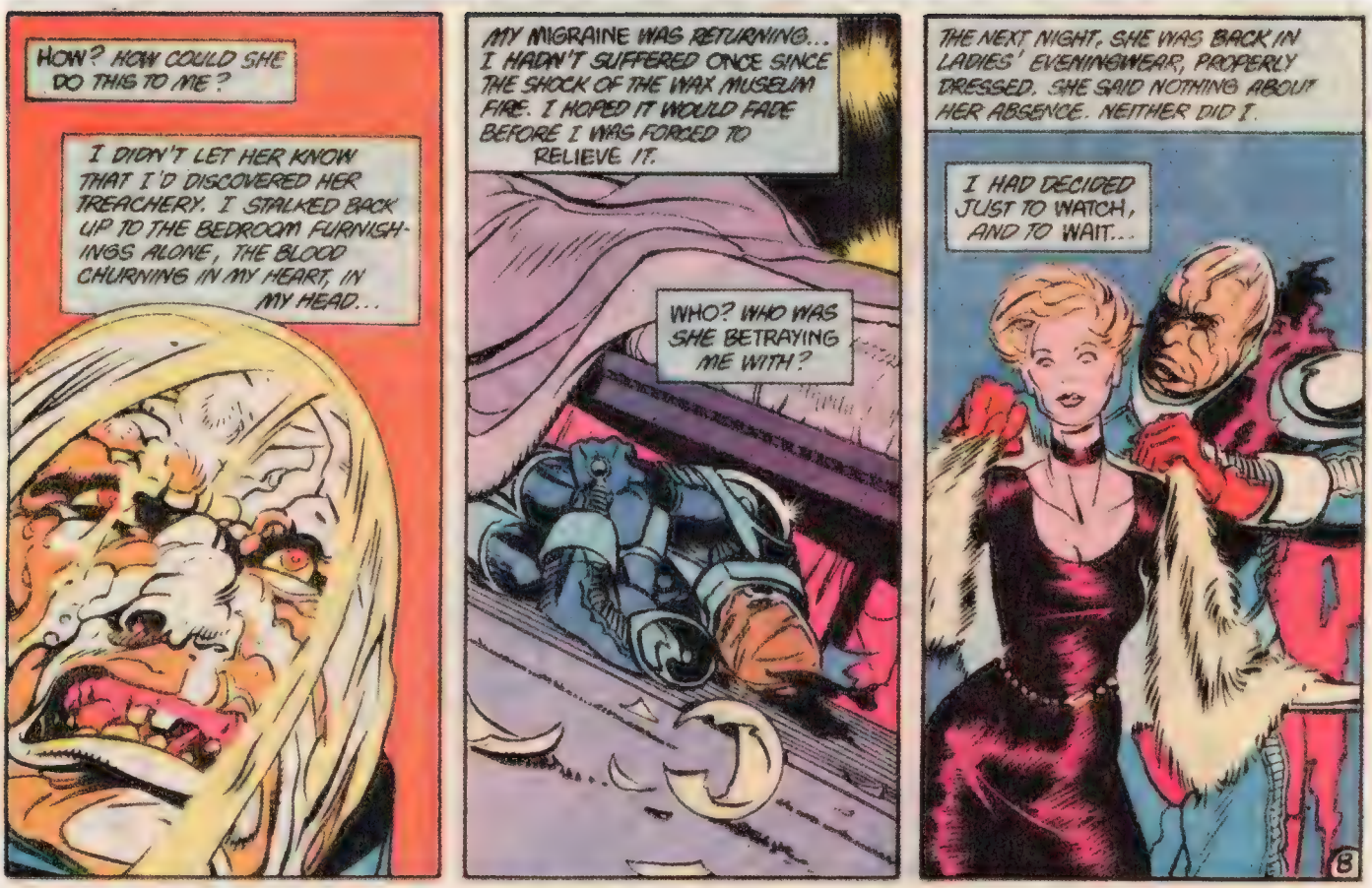
Ci-contre : Page intérieure dessinée par Brian Bolland tirée de *Batman : The Killing Joke*. © DC Comics. Tous droits réservés.

En bas, à droite : Page intérieure dessinée par Brian Bolland tirée de *Batman : The Killing Joke*. © DC Comics. Tous droits réservés.

Par moments, *The Killing Joke* est d'une violence brutale. Le Joker tire sur Barbara, la fille du commissaire Gordon. Elle est paralysée à vie – ce qui met fin à sa carrière en tant que Batgirl. Puis, le Joker tente de rendre fou le commissaire en le torturant avec des images de sa fille en train de se faire violer.

Les dessins de la BD sont spectaculaires. Bolland développe à la perfection son style si distinctif. C'est une des rares BD d'Alan Moore où le dessin éclipse le scénario. L'extrême précision de Bolland et l'absence de contrainte éditoriale aboutissent à un comic book de quarante-six pages qui nécessite deux ans de production. « Alan commençait à en avoir marre de DC et il voulait cesser de travailler pour eux. À la fin, il a continué *The Killing Joke* pour me faire plaisir. »

Colorisé par John Higgins, *The Killing Joke* est enfin publié en 1988 dans un format « prestige », sur beau papier et avec une couverture vernie semi-rigide. Malgré sa faible pagination, il est vendu en tant que « roman graphique », ce qui ne manque pas d'irriter Alan Moore. « Ça n'a rien à voir avec les dessins de Brian Bolland qui sont superbes, bien entendu. Je n'aime pas vraiment mon histoire dans *The Killing Joke*. Je crois qu'elle donne beaucoup trop de poids mélodramatique à un personnage qui n'a pas été prévu pour le supporter. Elle est trop méchante. Il y a trop de violence physique. Il y a de bonnes choses mais dans tout ce que j'ai écrit, ce n'est pas ce que je préfère. »



Ci-contre, en haut : Page intérieure dessinée par Brian Bolland tirée de *Batman : The Killing Joke*. La séquence flash-back est en couleurs pastel. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre, en bas : Superbe couverture de *Batman : The Killing Joke*. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Dans les pages du *Batman Annual* n° 11, Gueule d'Argile découvre l'amour au rayon lingerie. Dessins de George Freeman. © DC Comics. Tous droits réservés

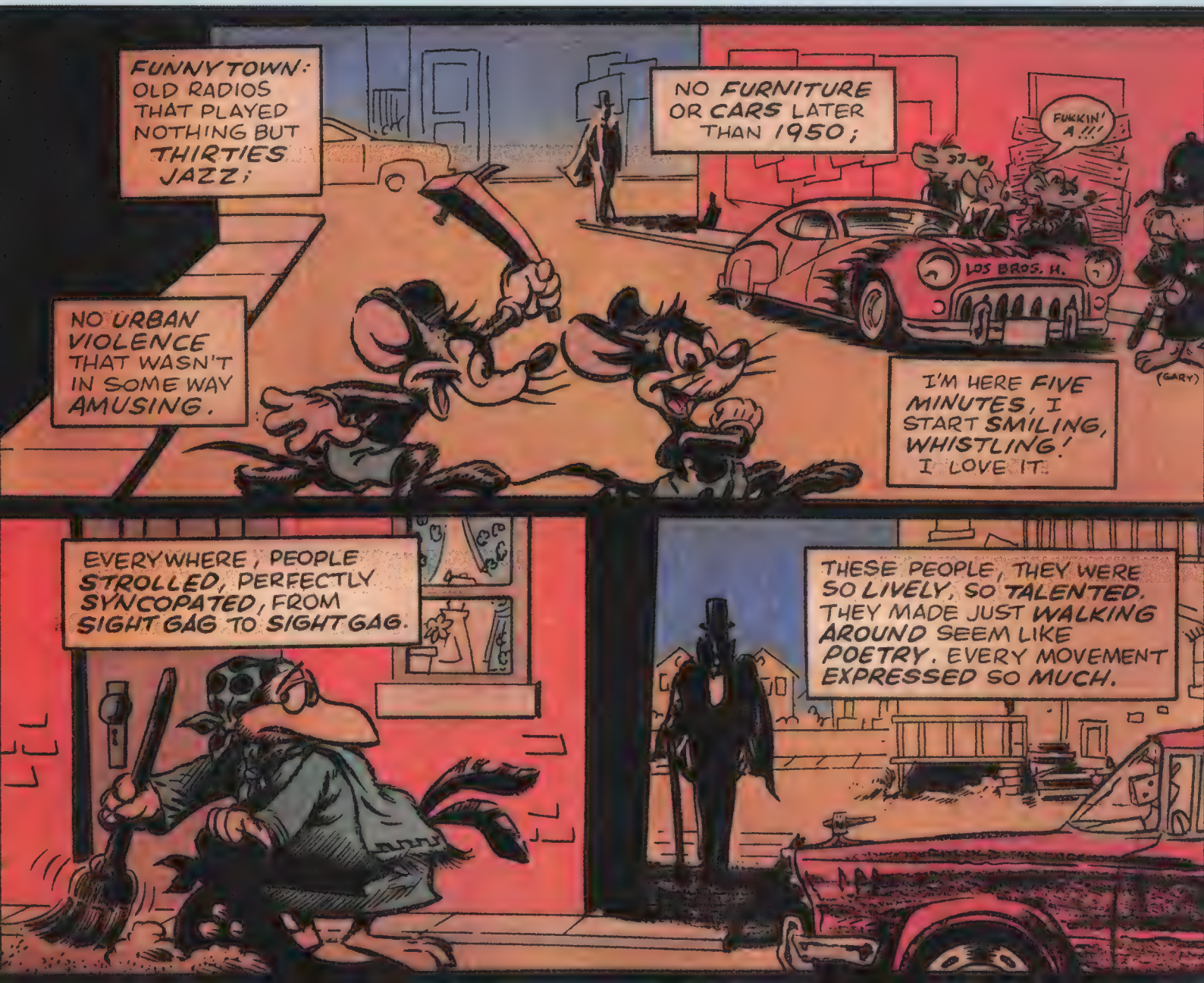
Moore réfléchit : « Au final, *Watchmen* parle de pouvoir. *V pour Vendetta* parle de fascisme et d'anarchie. *The Killing Joke* parle juste de Batman et du Joker. Et Batman et le Joker ne symbolisent rien qui soit réel. Dans le vrai monde, ce ne sont que deux personnages de BD. » Quand bien même, *The Killing Joke* est l'une des meilleures histoires de Batman jamais écrites, quel que soit l'avis de Moore sur le personnage lui-même.

Le livre est réédité en 2008 dans une version de luxe cartonnée. Bolland en a profité pour tout recoloriser lui-même avec une palette pastel et des tons gris. Il a aussi légèrement retouché le dessin. « Il y a sur chaque page quelque chose d'un peu différent par rapport à la première édition. »

La seule autre histoire de Batman écrite par Moore est un récit complet publié dans le *Batman Annual* n° 11 de 1987. *Mortal Clay* est dessiné par George Freeman et, bien qu'écrit après *The Killing Joke*, il est mis en vente bien avant. L'histoire met en scène un ennemi de Batman moins connu : Preston Payne, alias Gueule d'Argile. C'est essentiellement un monologue raconté du point de vue d'un Payne déséquilibré, tombé amoureux d'un mannequin (en plastique) qu'il a baptisé Hélène. Batman apparaît en fin d'histoire pour capturer Gueule d'Argile qui se terre dans un grand magasin avec sa bien-aimée et qui prend le super-héros pour l'amant de cette dernière. C'est un gentil petit essai sur l'amour et la jalousie : encore un trésor caché de Moore.

Tapisseries, monstres, refus récalcitrant et rééditions

« Cette ville change et il y a des choses qui ne sont plus adaptées à sa continuité. » **In Pictopia !**



À l'extrême gauche : Dessin de couverture de Howard Chaykin pour *American Flagg !* n° 27.

À gauche : Détail extrait d'*American Flagg !* n° 22. Dessins de Larry Stroman et Don Lomax.

Ci-dessus : Dessin entièrement peint par Rick Veitch pour *Love Doesn't Last Forever* dans *Epic Illustrated* n° 34.

Ci-contre : Détail extrait de *In Pictopia !*

Au milieu des années 1980, les techniques d'impression modernes et peu onéreuses permettent l'explosion des éditeurs indépendants. Quantité de nouvelles séries sont distribuées sur le circuit des boutiques BD. Moore a l'occasion de contribuer à un grand nombre de titres fameux, notamment *American Flagg !*, la série policière futuriste au graphisme stylé de Howard Chaykin, en 1985.

Chaykin demande à Moore de lui écrire une histoire en quatre parties, prévue initialement comme trois histoires courtes en fin de magazine, culminant en un épisode final de taille normale. Les quatre parties se transforment en six, puis en sept. Moore doit donc « improviser des trucs bizarres en désespoir de cause pour remplir les pages supplémentaires. » Afin d'inclure tous les personnages de Chaykin, le scénario traite de l'érotomanie : « Toute une ville est entièrement dévastée par une frénésie de sexe sous ses formes les plus perverses… je crois qu'il y a une morale derrière tout ça, au-delà des gens à poil et des décapitations. »

Cette drôle d'intrigue incorpore le thème du Magicien d'Oz et culmine dans l'histoire, plus longue, du numéro 27, *La Zone érogène*. Les épisodes sont dessinés par Larry Stroman et encrés par Don Lomax, sauf le dernier, entièrement signé Lomax.

Moore livre également un script à la demande de Michael T. Gilbert pour le troisième numéro de sa série *Mr. Monster* chez Eclipse Comics en 1985. Les seize pages de *L'Énigme du refus récalcitrant* sont illustrées par Gilbert lui-même.

Moore dessinera plus tard une magnifique illustration pour un numéro ultérieur de *Mr. Monster* en 1989.

Invité à soumettre une histoire courte à *Anything Goes !*, l'anthologie caritative de Fantagraphics, Moore propose *In Pictopia !* Satire féroce se déroulant dans une ville où tout le monde est un personnage de BD (précurseur de son propre *Top 10* chez ABC), c'est une métaphore de la cruauté de la société moderne. C'est aussi un commentaire astucieux sur le déclin de la popularité des comics traditionnels. Le strip est superbement mis en image par Donald Simpson, créateur du super-héros satirique Megaton Man, qui transforme les huit pages initialement rédigées par Moore en treize pages. *In Pictopia !* se révèle être un mini chef-d'œuvre et est même classé dans les « 100 meilleurs comics du siècle » listés par le *Comic Journal* en 1999.

Malgré ses réserves quant à l'idée de travailler pour Marvel, Moore écrit en 1985 une séquence de trois pages pour le comic caritatif luttant contre la famine en Éthiopie, *Heroes for Hope*, illustrée par Richard Corben.

D'ordinaire, seuls les dessinateurs ont autant de fans. L'immense succès d'Alan Moore encourage DC à recruter quantité d'autres scénaristes britanniques. Jamie Delano, l'ami de Moore au sein du Groupe d'Arts, écrit les quarante premiers numéros de *Hellblazer*, la série des aventures en solo de John Constantine. Grant Morrison, Peter Milligan, Garth Ennis et surtout Neil Gaiman sont tous invités à remanier en profondeur des personnages obscurs de l'univers DC. C'est ainsi qu'est créée la matrice de ce qui deviendra un nouveau label d'épouvante « pour lecteurs avertis ».

Vertigo est lancé en 1992 par Karen Berger, responsable éditoriale de Moore, pour accueillir sous son aile les épisodes post-Moore de *Swamp Thing*, *Hellblazer* et bien d'autres titres dont le *Sandman* de Gaiman.

Bien qu'il soit reconnu comme l'initiateur de la ligne Vertigo, le scénariste a toujours tenu à se désolidariser du phénomène. « Personnellement, je trouve Vertigo un peu monotone, en terme d'ambiance et d'émotion. Cela dit, je ne critique pas l'ensemble. Il y a de très bons scénaristes et de très bons dessinateurs qui y travaillent et Karen Berger est vraiment très sympathique. »

Il écrit une histoire de huit pages pour Rick Veitch, le dessinateur de *Swamp Thing*, *Love Doesn't Last Forever*, dont les superbes planches peintes sont publiées dans le luxueux magazine *Epic Illustrated* de Marvel.

Eclipse publie aussi en 1987 une histoire courte écrite par Moore, fondée sur les réminiscences de W.D. Ehrhart pour le premier numéro de l'anthologie de Joyce Brabner, *Real War Stories*. Le poignant *Tapestries* est illustré par Stan Woch, John Totleben et Steve Bissette, ses collaborateurs sur *Swamp Thing*.

La même année, Moore doit aussi nettoyer ses Rotring pour deux illustrations chez Dark Horse : la couverture de *Planet of Terror* n° 1 qui réédite l'œuvre de Basil Wolverton et un poster en pleine page pour le *Godzilla : King of Monsters Special*.

En plus de tout ce qu'il crée pour les éditeurs américains, bon nombre des premiers travaux de Moore se voient accorder un second souffle par divers éditeurs américains indépendants. En l'espace de deux ans, l'énorme succès de *Swamp Thing* et *Watchmen* entraîne la réédition colorisée de toutes ses œuvres britanniques tirées de *Warrior* ou de *2000 AD*. *Marvelman*, rebaptisé *Miracleman*, arrive enfin aux États-Unis en 1985 grâce à Eclipse Comics après leur rachat du catalogue de Pacific Comics qui a fait faillite. Moore commence à livrer de nouveaux scripts pour la série en 1986 et la publication se poursuit sur un rythme irrégulier jusqu'à son dernier scénario pour le numéro 16 en 1989. À ce moment-là, Moore en a terminé avec les comics grand public.

Le label Upshot Comics de Fantagraphics réédite *The Bojeffries Saga*, reformaté et colorisé, en histoires de complément pour le strip *Dalgoda* de Dennis Fujitake, dans la minisérie *Flesh & Bones* de 1986. Puis, l'année suivante, Fantagraphics ressort également les essais de Moore pour Knockabout, *Brasso for Rosie* (avec de nouvelles illustrations ponctuelles de Peter Bagge) ainsi que *Globetrotting for Agoraphobics* [« *Faire le tour du monde quand on est agoraphobe* », NdT] dans le magazine humoristique *Honk*.

Marvel se met à rééditer les *Doctor Who* de Moore sans sa permission, dans un mensuel américain en couleurs éponyme. Lorsqu'il s'en rend compte, le scénariste leur demande d'arrêter.

En 1985, *D.R. & Quinch* est joliment republié par Eagle Comics dans *2000 AD Monthly* (numéros 1 à 5). Mais de nombreuses rééditions ultérieures publiées par Quality Comics, dont *Halo Jones* et *Skizz*, sont mal imprimées et hideusement déformées pour remplir les pages aux proportions américaines.

Dans le même temps, au Royaume-Uni, Titan Books recueille l'ensemble de l'œuvre de Moore pour *2000 AD* dans des volumes splendides : *Halo Jones*, *D.R. & Quinch* et bon nombre de ses *Future Shocks* et *Time Twister*.

À gauche : Un assortiment de comics de la ligne plus noire du label Vertigo.
© DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Planche intérieure de Michael T. Gilbert pour l'histoire de Moore dans *Mr. Monster* n° 3.

Perfectly.
VERY WELL, YOU SCUM-GUZZLING SPAWN OF HADES!
POLICE
KWITCH
KWITCH
I...IS IT SAFE TO COME OUT YET?
I'M NOT SURE...
IF THAT'S THE WAY YOU WANT TO PLAY IT...
KLETCH!
...NO MORE MR. NICE GUY!
BLAM! BLAM! BLADAM! BLADAMM!
BLADAMM! BLAM! BLADAM! BLAMKAPWENG!! BAM
KLUK KLUK KLUK
...AND LET THAT BE A LESSON TO YOU.
YOU CAN COME OUT NOW, INSPECTOR.
10

Après la mascarade

« J'ai commencé à comprendre que DC n'était pas forcément mon ami. »

Alan Moore

Le grand projet suivant de Moore pour DC aurait dû être *Twilight of the Superheroes*. À la suite du succès phénoménal de *Watchmen*, l'écrivain reçoit pour mission de réinventer les personnages de l'univers DC, y compris ses icônes, Superman et Batman. En tant que « *crossover* événementiel majeur », ce *Crépuscule des super-héros* doit être plus long et encore plus complexe que *Watchmen*. Presque tous les super-héros DC doivent y être impliqués. La mode de ce genre de grands raouts a été lancée par Marvel en 1984 avec ses *Guerres secrètes*, et suivies un an après, pour son cinquantième anniversaire, par DC avec *Crisis on Infinite Earths*. C'est un moyen aussi cynique qu'efficace de promouvoir les séries qui se vendent le moins.

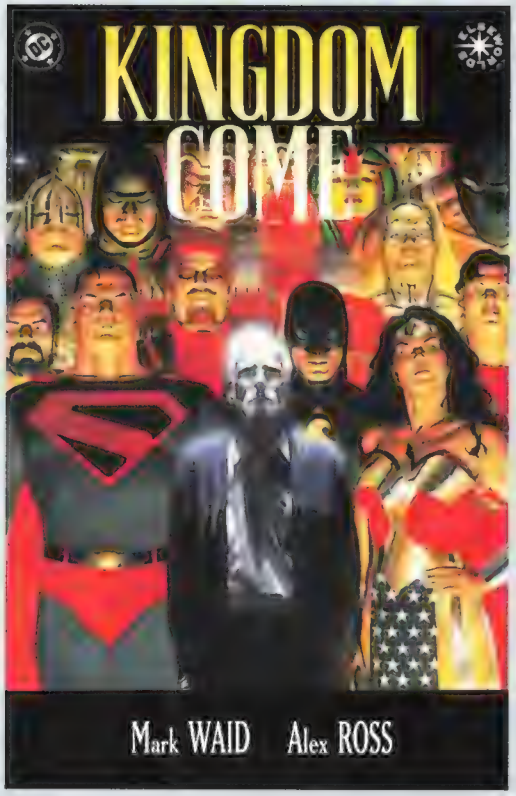
Se passant vingt ans dans le futur, *Twilight of the Superheroes* commençait par une bataille sanglante entre deux dynasties de super-héros – la Maison de l'Acier de Superman et la Maison du Tonnerre de Captain Marvel – laissait la Terre en pleine anarchie, vulnérable à une invasion extraterrestre. John Constantine devait endosser le rôle improbable du héros.

Moore a prévu d'établir certaines règles pour les voyages dans le temps dans l'univers DC. C'est toujours un problème pour les scénaristes de savoir comment intégrer cette question dans leur intrigue lorsqu'ils ont cinquante ans de continuité à gérer. Mais *Twilight of the Super-Heroes* ne sera jamais publié. Moore a décidé de cesser toute collaboration avec DC avant que le projet n'aboutisse.

Les relations de l'Anglais avec DC ont commencé à tourner au vinaigre depuis quelque temps, en raison d'un désaccord à propos d'un manque de royalties sur les produits dérivés de *Watchmen*. DC prétend que les badges et autres articles vendus par les libraires BD sont du « matériel de promotion autofinancé » et qu'il n'y a pas de royalties à reverser. Moore est également mécontent du niveau de revenus provenant de ses œuvres rééditées. Il commence à remettre en question les énormes quantités d'argent encaissées par DC sur son dos et ceux de ses collaborateurs, tout cela pour avoir« rajouté des erreurs dans *Watchmen* et l'avoir livré à l'heure chez l'imprimeur ».

Par ailleurs, DC prévoit d'instaurer un système de classement des comics en fonction de l'âge du public, sans demander leur avis aux auteurs. DC veut étiqueter certains titres « Pour Lecteurs Avertis », une idée contre laquelle Moore et d'autres se révoltent, la considérant comme une forme de censure. DC plie devant les groupes de pression de la droite chrétienne. « On ne classe pas les livres, pourquoi le ferait-on pour les comics ? Autant marquer dessus qu'ils sont pleins de tripes et de nichons. »

Ci-dessous : Un jeu de quatre badges vendu par DC en 1986. © DC Comics. Tous droits réservés



Moore signe une pétition initiée par des scénaristes comme Frank Miller, Marv Wolfman et Howard Chaykin et l'ensemble s'offre une pleine page de publicité dans le *Comics Buyer's Guide*. Moore n'apprécie pas la manière, « condescendante et paternaliste », avec laquelle DC traite leur position. La goutte d'eau qui fait déborder le vase est l'insinuation par « une personne haut placée chez DC » que les personnages de *Watchmen* seront confiés à d'autres auteurs si Moore et Gibbons décident de cesser de travailler pour l'éditeur. « C'était une menace et je n'apprécie vraiment, vraiment pas d'être menacé. »

Moore jure de ne plus jamais écrire quoi que ce soit pour DC. Il honore son engagement en terminant *V pour Vendetta*, que DC réédite et conclut pour le marché américain en dix épisodes colorisés. « D'une certaine façon, c'est la meilleure chose qui pouvait m'arriver. Si ça ne s'était pas passé comme ça, j'aurais très bien pu continuer à travailler pour DC juste pour l'argent et le confort, parce qu'ils me laissaient faire ce que je voulais, jusqu'à un certain point. Je m'en serais probablement contenté. Ça m'a forcé à m'accrocher à mes principes et à prendre un virage soudain qui se révéla décisif. »

Ayant aussi brûlé les ponts avec Marvel à la suite de l'affaire *Marvelman*, Moore se retrouve sans éditeur d'importance, d'un côté de l'Atlantique comme de l'autre.

En haut, à gauche : Couverture peinte par Alex Ross pour *Kingdom Come* n° 1. © DC Comics. Tous droits réservés.

En bas, à gauche : Premier numéro de *Crisis on Infinite Earths*, une recette qui aurait pu être améliorée par Alan Moore. © DC Comics. Tous droits réservés

À gauche : *V pour Vendetta* n° 9 publié sous le label Vertigo de DC. © DC Comics. Tous droits réservés.

04

Du blues et des tabous : l'amour, la mort et le sexe

Ci-dessus : Portrait d'Alan Moore par Eddie Campbell.

Ci-contre : Alan Moore, photographié par José Villarrubia en 2001.

Jours d'indépendance

« J'ai décidé de voir si je pouvais changer autant de paramètres que possible. Alors, j'ai tenté de débarrasser ma pensée de toutes les limites imposées ou des formats qui avaient encadré mes travaux dans les comics grand public. »

Alan Moore

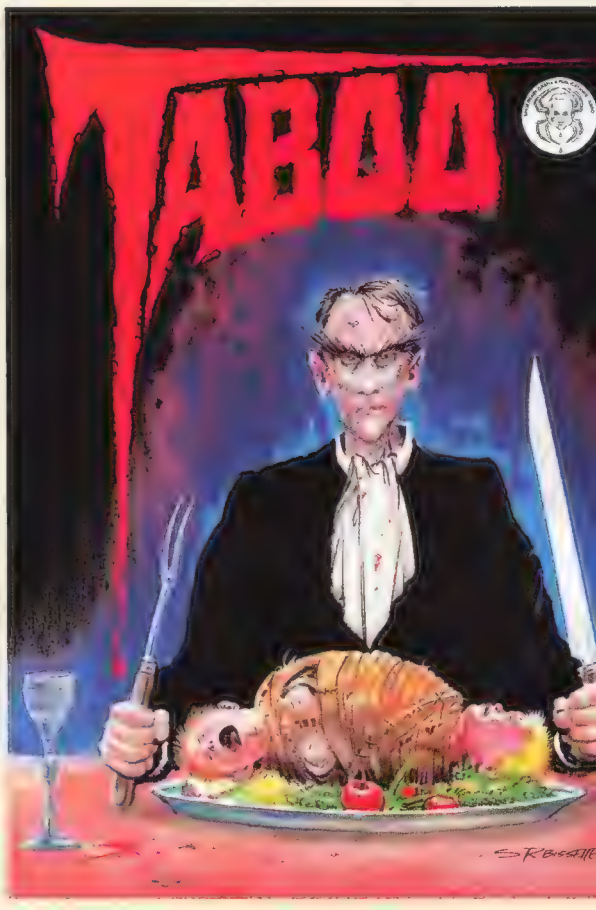
À la fin des années 1980, surfant sur la vague de popularité de *Watchmen* et de *V pour Vendetta* et accompagnant la publication tardive de projets comme *The Killing Joke*, les premières œuvres d'Alan Moore sont rééditées sous divers formats. Le fait qu'il cesse de produire quoi que ce soit de nouveau pour le grand public passe donc presque inaperçu. Après une période de travail intensif et de créativité, Moore veut prendre son temps pour réfléchir à son prochain coup.

Déçu par les super-héros, par les éditeurs importants et par les sollicitations des fans, il se retire du devant de la scène *mainstream* et refuse toute interview. Il déclare tout de même au *Comics Journal* : « Ce que j'ai réussi à faire depuis que j'ai terminé *Watchmen*, *V pour Vendetta* et le reste, c'est de prendre une longue pause pour vraiment réfléchir à ce que je voulais faire, à ce qu'il était important pour moi de dire, à ce qu'il était important d'accomplir avec ce médium, à ce que devrait être la prochaine étape dans l'évolution des comics, tout ça. »

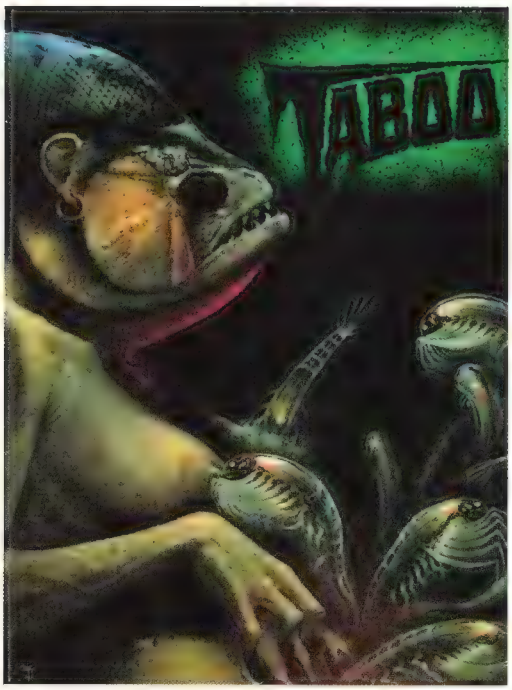
Moore, dont la réputation est connue bien au-delà des comics, est alors sollicité par d'autres média. Il refuse d'écrire pour la série télévisée *Doctor Who*, ainsi que la suite du film *Robocop*. Malcolm McLaren, gourou des Sex Pistols, lui propose de travailler à une nouvelle adaptation à l'écran de *La Belle et la Bête* : Moore accepte et se met immédiatement au travail. Le Christic Institute lui offre l'occasion de rédiger un scénario sur les opérations secrètes de la CIA. Les grands éditeurs de livres lui demandent aussi de nouveaux romans graphiques ambitieux et personnels, ce qui donne *A Small Killing* en 1991. « Je recevais une quantité effroyable de propositions de la part d'éditeurs qui me demandaient de leur écrire des romans graphiques. Ça m'avait l'air intéressant parce que je serais le détenteur des droits. Le contrat serait plus équilibré. »

Mais beaucoup de ces pistes ne débouchent sur rien de concret. Le marché naissant des romans graphiques implose et McLaren perd son financement. Victor Gollancz commande à Moore son premier roman mais il lui faut cinq ans pour terminer et publier *La Voix du feu*.

Plus significativement, Alan Moore choisit de consacrer ses efforts à la création de nouveaux comics pour le marché bourgeonnant mais potentiellement volatile des indépendants. Il contribue ainsi à *Taboo*, une audacieuse anthologie de comics, lancée par Stephen Bissette, son ancien collaborateur sur *Swamp Thing*. C'est une publication de qualité, à dos carré, avec des auteurs de talent comme Chester Brown, Charles Burns, Mœbius, Charles Vess et S. Clay Wilson. Son premier tome, publié en 1988, avec un cannibale mangeur de bébés sur la couverture, contient un strip de Moore



Ci-dessus : La couverture controversée du premier numéro de l'anthologie *Taboo*. Illustration de Steve Bissette.



En haut : Couverture peinte par John Totleben.

Ci-dessus : Couverture peinte par Michael Zulli pour *Taboo* n° 3.

prévu à l'origine pour la relance du magazine *Creepy* par Harris Publications. *Come on Down* est une parodie de jeu télévisé de neuf pages, dans laquelle des concurrents déprimés luttent pour l'opportunité de se suicider en tournant la « grande roue » afin de choisir la méthode qui les enverra *ad patres*. La BD est illustrée dans un noir et blanc intense par le très doué Bill Wray qui utilise une grande variété de perspectives distordues. « C'est le contraire des histoires d'horreur habituelles : ce qui est horrible, ce n'est pas qu'il arrive des choses atroces aux gens, c'est que les gens désirent qu'il leur arrive des choses atroces. »

En plus de ses travaux pour *Taboo*, Moore lance sa propre maison d'édition Mad Love, d'abord pour publier le livre caritatif *AARGH !*, puis pour son ambitieuse et complexe, mais malheureusement éphémère série, *Big Numbers*. « Ce que je faisais était aussi non commercial que possible. »

Ironie du sort, certains considèrent cette période comme sa « traversée du désert », alors même que Moore crée ses œuvres les plus qualitatives et les plus innovantes qu'il a jamais produites. « J'ai cessé d'exister. Je n'écrivais aucun des comics qu'ils lisaient. On lisait des articles du genre "Mais où est passé Alan Moore ?" Eh bien, en fait, il écrit plein de livres qui sont trouvables dans les librairies BD mais vous ne les remarquez même pas parce qu'il n'y a aucun super-héros dedans. Et donc, vous passez à côté, parce que vous ne vous intéressez qu'aux super-héros. »

Moore jongle avec tous ces projets simultanément, comme on peut le lire dans un entretien accordé à *Ptolemaic Terrascope* en 1991. « Je travaille sur la quatrième partie de *Big Numbers*, un livre qui comptera quatre cent quatre-vingt pages. Après ça, j'écrirai le dernier chapitre de *A Small Killing* pour Gollancz, puis un chapitre de *From Hell* pour Eddie Campbell, puis un bout de *Filles perdues*, puis je reviendrai sur *Big Numbers*, avec la cinquième partie. Ils ont tous une structure, je sais précisément ce que je vais mettre dedans. J'ai toujours un squelette avant d'écrire le premier mot. »

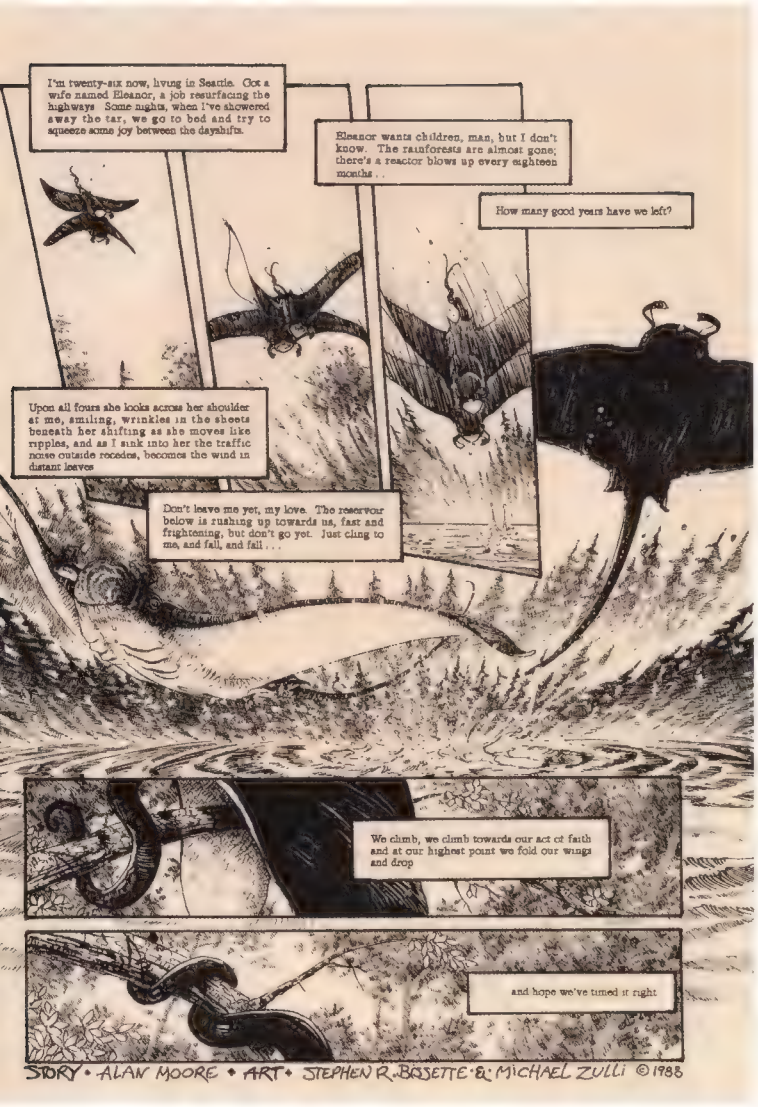
En plus de ses projets révolutionnaires à long terme de la fin des années 1980 et du début des années 1990, Moore trouve aussi le temps de collaborer avec des auteurs indépendants pour des histoires courtes, dont un script de la *Saga des Bojeffries* pour Steve Parkhouse, paru dans l'irrégulier *A1*.

Moore écrit une BD de quatre pages pour un numéro de la série environnementale *Puma Blues* de Michael Zulli. *Acte de foi* est superbement illustré par Steve Bissette et Zulli lui-même. L'aspect visuel de l'histoire traite du rituel d'accouplement de raies mutantes, qui volent dans le ciel au lieu de nager, avec un texte narré en parallèle par un voyeur.

Knockabout, éditeur britannique underground, publie plusieurs ouvrages thématiques auxquels Moore contribue avec *Leviticus* pour l'anthologie *Outrageous Tales from the Old Testament* de 1987, et *La Luxure* pour leur livre sur les *Sept Pêchés Capitaux* de 1989. Sur des trames de gris de feu Mike Matthews, Moore y traite de la passion du pouvoir dans un pamphlet antimilitariste mordant.

Pour le projet caritatif de Don Melia Strip AIDS de 1988, Moore livre une planche de *Maxwell the Magic Cat* et un « pot-pourri ».

Pour le deuxième numéro de *Corpsemeat*, Moore collabore avec Savage Pencil, un ancien collègue de Sounds, sur une BD de huit pages, le grotesque *Pénis Marteau-Piqueur*. Tous deux écrivent et dessinent deux histoires courtes pour le comic book britannique indépendant *Heartbreak Hotel* en 1988. La première est une planche autobiographique *Une lettre de Northampton*, tandis que la seconde, *J'entends l'herbe pousser*, basée sur la chanson *I Can Hear the Grass Grow* de The Move, est une astucieuse frise circulaire, divisée en huit tableaux.



Ci-dessus : Dessin évocateur par Michael Zulli et Steve Bissette pour l'histoire de Moore *Acte de foi*.

Ci-contre : La contribution autobiographique de Moore pour *Heartbreak Hotel* n° 1.

Page 152 : Le dessin très particulier de Mark Beyer sur *The Bowing Machine* d'Alan Moore dans le magazine *Raw* d'Art Spiegelman.

Page 153 : Les premières notes de Moore pour *Belly of Cloud*, jamais réalisé. Le script intégral a été publié dans *The Extraordinary Works of Alan Moore* de George Khoury.

Moore illustre également une page de BD écrite par le scénariste franc-tireur Harvey Pekar, publiée dans un numéro d'*American Splendor* en 1990. Il travaille avec le dessinateur d'art brut Mark Beyer pour qui il rédige *The Bowing Machine* dans le magazine expérimental *Raw*, en 1991. C'est une histoire amère et cynique traitant du retour économique du Japon au début des années 1990. Elle met en scène des employés concurrents au sein d'une société japonaise pour filer une métaphore sur les tensions entre le Japon et les États-Unis. Le dessin de Beyer est volontairement grossier et peu séduisant, avec des hachures et des ombres très lourdes. C'est une des histoires les plus inhabituelles de Moore.

En 1991, *The Comic Relief Comic* est un projet associé au Jour du Nez Rouge, le téléthon britannique. Non crédité, Alan Moore écrit deux pages illustrées par Melinda Gebbie. Cette dernière collabore encore avec lui sur le strip *Dr. Omaha Presents Venus in Fur : Candid Chit-Chats with Cartoon Kit-Cats* [« *Le Dr Omaha présente : Vénus en fourrure dans petits chats entre chats de cartoon* », NdT] dans le deuxième numéro d'*Images of Omaha* de 1992. Pas du genre à se reposer sur ses lauriers, Moore rédige aussi divers articles, notes de lecture, préfaces et essais, dont *Revelations* et *No More Sex* pour *Escape Magazine*, ce dernier texte en réaction à la « Clause 28 » (amendement interdisant l'acceptation de l'homosexualité comme relation familiale) qui a inspiré *AARGH !*

Durant cette période, beaucoup d'autres de ses projets n'aboutissent pas. C'est le cas de *Belly of Cloud* [« *Ventre de nuages* », NdT], pour Aardvark-Vanaheim Press, que doit illustrer Gerhard, le collègue de l'éditeur Dave Sims. Le script sera finalement publié dans *The Extraordinary Works of Alan Moore* de George Khoury. Une collaboration avec John Totleben sur *Lux Brevis*, un projet de série SF à paraître dans une anthologie chez First Comics, n'est lui aussi jamais réalisé.

Malgré sa production importante, Moore trouve encore le temps de reformer son groupe de musique pop, The Emperors of Ice Cream avec Tim Perkins. Ils enregistrent des chansons et donnent plusieurs concerts pendant deux ans.

Dans les années qui suivent sa réinvention des super-héros, Moore élève le médium à un niveau inédit grâce à une variété de projets mûrs et sophistiqués, sans le moindre surhomme costumé. Hélas, pour diverses raisons, Moore ne parvient pas à remporter l'adhésion du milieu des comics. Le réseau des libraires BD, obsédé par les productions de Marvel ou de DC, n'accueille pas très chaleureusement les nombreuses innovations de Moore. Les fans attendent le prochain *Watchmen* et ne s'intéressent pas à *Big Numbers*. Même si ce dernier se vend très bien pour un titre expérimental, l'échec de Mad Love n'encourage pas Moore à d'autres essais du même genre.

Les maisons d'édition de ses autres travaux importants comme *From Hell* et *Filles perdues* s'effondrent tour à tour. SpiderBaby Grafix, Tundra et Kitchen Sink suivent toutes la voie de l'extinction ouverte par Mad Love, même si cette dernière n'a jamais officiellement arrêté son activité.

L'implosion de la mode éphémère des romans graphiques en librairies met entre parenthèses de nouvelles expériences comme *A Small Killing*. Il faut dix ans au scénariste pour terminer *From Hell* et seize pour *Filles perdues*.

DEAR DON AND LIONEL...
BUY
BEER
MAKE MY DAY
TAXI
JUST BACK FROM NEW YORK, STILL CULTURE-LAGGED...
DON AND LIONEL SAY THEY'RE ON THE WINDOW LEDGE, BUT IF YOU GET THIS PAGE IN BY THURS-DAY, THEY WON'T JUMP.
WE ARRIVED IN N.Y ON HALLOWE'EN. THE FIRST PEOPLE WE SAW ON THE STREET WERE DOROTHY, THE SCARECROW, THE TIN MAN AND THE COWARDLY LION...
ON THE FLIGHT HOME, I GET A MASSIVE STATIC SHOCK EVERY TIME I TOUCH THE STEWARD. CAN THIS, AT LAST, BE LOVE?
SINCE I COULDN'T FIND A 300LB SAMOAN, DEBBIE ACCOMPANIES ME AS MY ATTOURNEY. SHE HAS LEARNED A FEW WORDS OF CONVERSATIONAL AMERICAN..
AAAAAY! CHEGGID* AAOWT!!
WURF!
* TRANS: "GOOD GRACIOUS ME! WHAT A FRIGHTFULLY ATTRACTIVE YOUNG LADY."
THIS AIN'T FRIGGIN' KANSAS! THEY OUGHTTA GIVE THAT ASSHOLE WIZARD URINALYSIS!!
TENSION AW PASSJURS NOOWUCK, FILDELFYUH, BOHDIMORE: GAYDAYTEEN. AWWLABOWWUHD!!
FORMATION
ON THURSDAY, WE TOOK THE AMTRAK TO WASHINGTON.
YUR PLATFORM'LL BE ANNOUNCED SEVENTY-FIVE SECONDS BEFORE THE TRAIN LEAVES. LISTEN CAREFUL, NOW...
IN PENNSYLVANIA STATION, SOMEONE RECOGNIZES ME..
A-ARE YOU ALAN MOORE?
...MIND YOU, TWO DAYS LATER, SOME-UNE ELSE SAID "ARE YOU ONE OF THE ALLMAN BROTHERS?"
P.S: WHILE IN N.Y.C., I FOUND MESELF COMPETING FOR M.T.V. TIME WITH DAVID J. AND LOVE+ROCKETS. IS THIS THE START OF THE NENE-BERT EXPLOSION? -BEST-
POLITICAL FASHION HINT: IT IS OKAY TO WEAR SOVIET T-SHIRTS IN NEW YORK, BECAUSE NOBODY THERE KNOWS WHAT 'C.C.C.P' MEANS.
CHRISTOPHER COLUMBUS COMMEMORATION PARADE??
CALICO COUNTY COTTON PICKERS?
CCCP
HOWEVER, THIS DOES NOT HOLD TRUE WHEN IN WASHINGTON...
..CHRISTLESS CHICKENSHIT COMMIE PREVERT...
K-LIK!
MOTEL RECEPTION
WE WERE IN WASHINGTON TO VISIT THE CHRISTIC INSTITUTE AND TO ATTEND THE EXCELLENT STAGE PRODUCTION OF "AMERICAN SPLENDOR" WITH JOYCE BRABNER AND HARVEY PEKAR.
YOUR STUFF'S GREAT, BUT I JUST CAN'T SEE MESELF EVER DOING AUTOBIOGRAPHY LIKE THAT..
UH-HUH--SURE..
ALLERGIC TO CIGARETTES
ARRIVING HOME ON SUNDAY, WE GAVE PHYLLIS THIS REALLY NICE BLUE SHIRT AND SOME GOLD PLASTIC SUNGLASSES.
THE KIDS GOT "BILL THE CAT" T-SHIRTS AND MONSTER FEET.
ALL YOU GET IS THIS, I'M AFRAID.
SECRETLY WANTED CUBIC ZIRCONIUMS.
SECRETLY WANTED OWN 4-Z-CHANNEL TELEVISION
SECRETLY WANTED OWN PERSHING MISSILE
SAVED BY FUNDAMENTALLY ORAL BILL
TAKE CARE, AND I'LL TALK TO YOU SOON. BEST,
Alan Moore
© 10-11-87

Ah, there is so much money, rolling west in giant waves of dollar green topped with a silver froth of dimes, to break amongst the broken crab-claws down in Tokyo Bay.

We have so much we dare not spend it lest we drown the world in Yen. What can we do? What has been done to us? We turn to gold, and all our actions seem grotesque and precious.

Story: Alan Moore

THE BOWING MACHINE

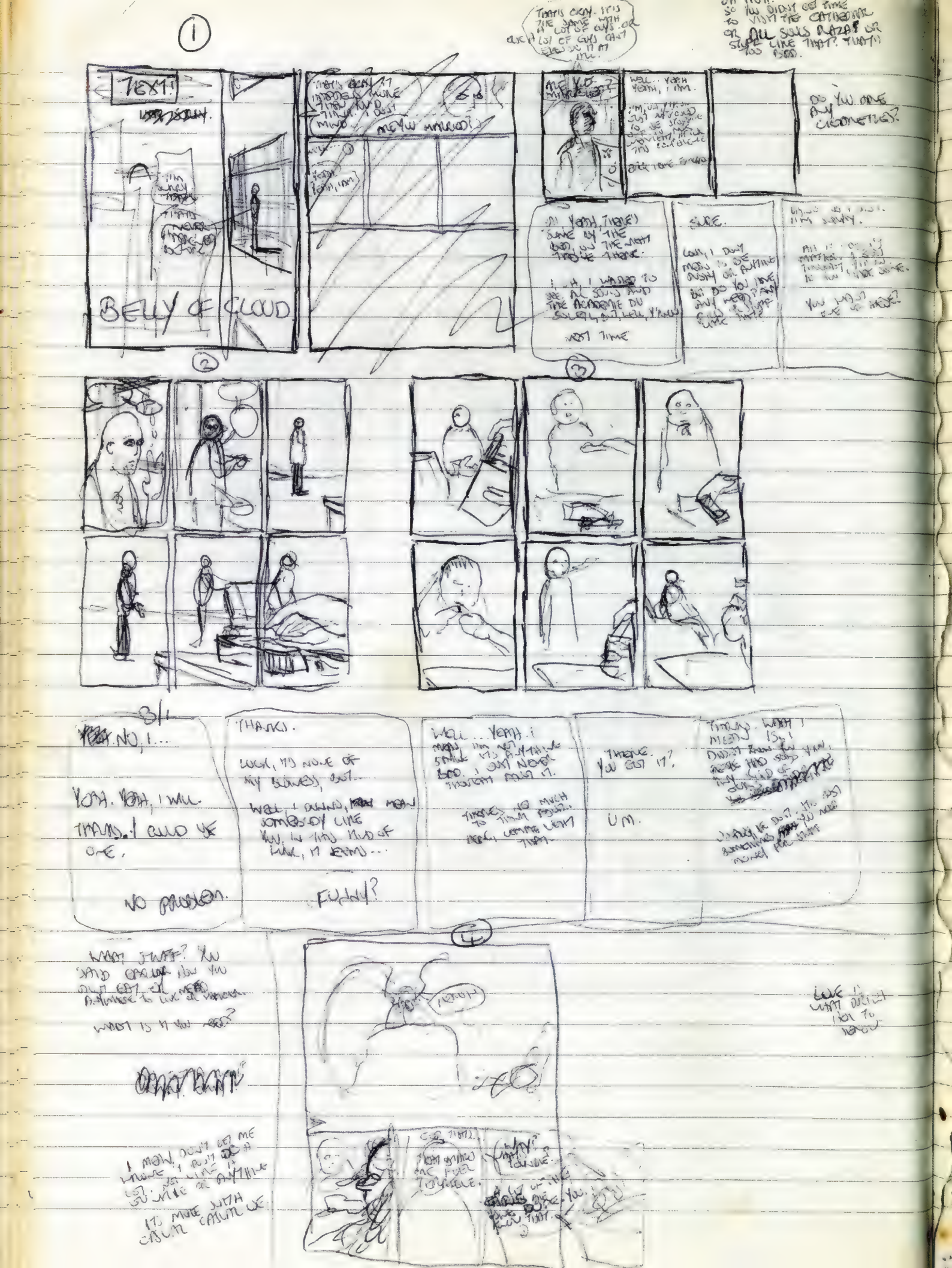
Pictures: Mark Beyer

The newspaper arrives. I read about a wood of suicides, outside Kyoto.

Picture its fruit, that lived and ripened and turned sour. The skin splits and inside is pulp; inside there is surprising color.

Ambition and my country. These have killed me.

1991 Mark Beyer & Alan Moore


1
TEXT!
BELLY OF CLOUD
2
3
3/4
NO, I...
YOM. YOM, I WILL.
THANKS. I COULD USE
ONE.
NO PROBLEM.
THANKS.
LOOK, IT'S NONE OF
MY BUSINESS, BUT...
WELL, I GUESS, I MEAN
SOMEBODY LIKE
YOU, IN THIS KIND OF
LINE, I MEAN...
FUDGE?
WELL.. YEAH. I
MEAN IT'S NOT
SOMETHING I'M
PROUD OF, BUT I DON'T NEVER
FEEL GOOD ABOUT
THINGS.
THERE'S NO MUCH
TO THINK POSITIVE
ABOUT, USUALLY
THERE.
YOU GOT IT?
UM.
THANKS. WOW, I
MEAN, IS...
DIDN'T KNOW YOU
PEOPLE HAD SOUL.
4
WHAT STUFF? YOU
SAID SOMETHING ABOUT YOU
DON'T GET IT MEAN
WHAT IS IT YOU NEED?
I MEAN, I DON'T GET ME
WRONG, I DON'T DO A
LOT OF IT, IT'S
NOT LIKE IT'S ANYTHING
IT'S MORE WITH
CAFFEINE
LIKE I
WANT DRUGS
OR TO
HARM

Jeux d'ombres : l'équipe secrète

« La corne de brume mugit. Les quais sombres se rapprochent. Ce n'est pas un rêve. » **Shadowplay : The Secret Team**

Brought to Light a été conçu par le Christic Institute, une association américaine à but non lucratif. L'ouvrage s'appuie sur des documents rassemblés dans le cadre du procès l'opposant à la CIA. La moitié du livre, « Flashpoint : The La Penca Bombing », est écrite par Joyce Brabner et dessinée par Tom Yeates qui ont déjà collaboré sur *Real War Stories* pour Eclipse Books, deux ans auparavant. La seconde moitié réunit Alan Moore et l'illustrateur vedette Bill Sienkiewicz. Les magnifiques peintures de ce dernier posent une atmosphère paranoïaque soulignée par des couleurs vives, des visuels pleins d'énergie et par son propre lettrage fantasque et agressif. « Shadowplay : The Secret Team » est décrit comme un « docudrame graphique » expliquant les opérations secrètes de la CIA : trafic d'héroïne et de cocaïne, vente d'armes, assassinat de Kennedy, guerre du Viêt Nam, affaire Iran-Contra… Moore se sert d'un Aigle Américain anthropomorphique pour représenter un agent de la CIA à la retraite, qui se saoule dans un bar et divulgue les terribles et sanglants secrets de l'agence. À l'aide de la métaphore d'une piscine remplie de sang qui symbolise les vingt mille victimes des activités de la CIA, Moore peint l'image sombre et dérangeante d'une corruption planétaire. Depuis, des années d'ouvrages sur la théorie de la conspiration ont habitué le public à cette idée mais à l'époque, c'était une révélation.

Le Christic Institute a remis à Moore la déclaration sous serment de ses membres, « un document légal de la taille d'un annuaire », et lui a recommandé plusieurs ouvrages de référence. Utilisant les points forts du médium BD, Moore condense les informations issues de ses recherches en une histoire cohérente et efficace. « J'avais quarante ou cinquante ans d'histoire de la CIA à couvrir, le tout en trente pages. »

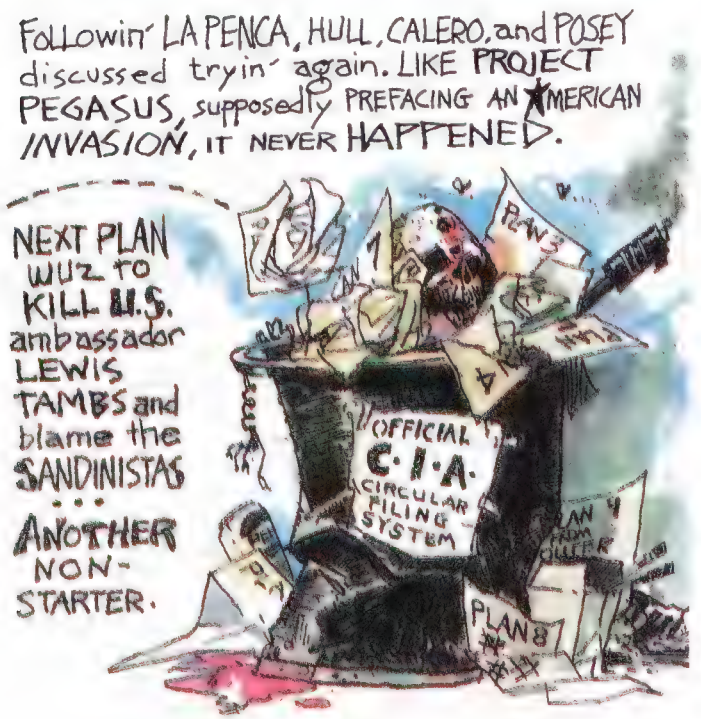
Moore travaille sur « Shadowplay » et *Mirror of Love* en même temps. « Le matin, je faisais des recherches sur la sodomie et l'hérésie aux débuts de la Suisse moderne. L'après-midi, j'étudiais le trafic d'héroïne en Thaïlande durant les années 1970. » Moore en retire le goût de la documentation, ce qui lui sera particulièrement utile pour *From Hell*. « C'était épuisant de compiler toutes ces informations et de trouver un moyen de les restituer au lecteur d'une manière intéressante. C'était traumatisant, aussi. J'avais écrit beaucoup de comics d'horreur mais les horreurs d'Oliver North étaient bien pires. »

« Shadowplay » révèle aussi les accointements de la CIA avec la mafia, Augusto Pinochet et Manuel Noriega, ses interférences dans les élections australiennes

Ci-dessus : L'Aigle Américain crache le morceau à propos des secrets de la CIA. Illustrations magnifiquement peintes par Bill Sienkiewicz.

Ci-contre, en haut : Une page de « Shadowplay », illustrée par Bill Sienkiewicz.

Ci-contre, en bas : À l'époque, *Brought to Light* est une révélation.



et son trafic de drogue à l'intérieur et à l'extérieur des frontières américaines. Moore est étonné par l'inefficacité de l'Agence. « Si vous êtes listé comme cible de la CIA, vous ne craignez rien. En revanche, si vous portez un nom qui ressemble à celui d'une cible, alors vous êtes mort. Si j'ai appris quelque chose sur la théorie de la conspiration, c'est que ses adeptes croient en une conspiration parce que c'est plus réconfortant. La vérité, c'est que le monde est chaotique. Ce ne sont pas les banquiers juifs, les petits gris ou les géants reptiliens d'une autre dimension qui contrôlent le monde. Personne n'est aux commandes, et c'est ça qui fait peur : un monde à la dérive. »

Prévu au départ pour être publié chez Warner Books, la maison d'édition se retire du projet durant la production. « On s'est dit que quelqu'un chez Warner avait vu qu'on préparait ce livre sur la CIA qui copinait avec la Mafia et qu'il avait pensé que ça ne serait pas bon pour Warner de le publier. C'est donc Eclipse Books qui a tout produit. »

Le procès opposant le Christic Institute à la CIA débouche finalement sur un non-lieu par manque de preuves. « Ils avaient un aérodrome rempli de preuves mais le juge ne s'intéressait pas à ce genre d'affaire. Quand je suis allé leur rendre visite, en 1985 ou 1986, je ne sais plus, le lendemain de mon départ de Washington, ils ont fait sauter la voiture du patron du Christic Institute. Le Père Bill Ryan, je crois. Ils ont fait sauter sa voiture. »

Par la suite, Moore se retrouve sous la surveillance du gouvernement britannique. « Deux voisins sont venus me prévenir que la Branche Spéciale, c'est-à-dire notre police politique, leur avait demandé la permission d'utiliser leur maison pour surveiller et filmer la mienne. C'est tout ce que je sais. Mais à Northampton, il y a des menaces pires que la Branche Spéciale. »

Les rumeurs qui prétendent que Moore a été interdit de séjour aux États-Unis sont cependant infondées. « C'est une jolie légende romantique mais je vous assure que c'est entièrement faux. » *Brought to Light* est adapté en pièce de théâtre en 1989 et pressé sur CD en 1998, avec une narration de Moore sur une musique de Gary Lloyd. « Je crois que *Brought to Light* est la satire qui m'a rapporté le plus de succès. Un portrait grotesque, sans concession et qui n'en est pas moins vrai : ils ne pouvaient que le reconnaître. »

Une petite mort

« Il y a un nouveau jaune dans l'œuf brisé. Un nouveau pouls bat dans l'utérus curé. Tout est enceint. »

A Small Killing

A Small Killing, commandée par l'éditeur britannique Victor Gollancz à la fin des années 1980, durant la grande mode des romans graphiques, est un récit complet illustré par Oscar Zarate.

Il s'agit de l'histoire de Timothy Hole, un publicitaire antipathique et égocentrique. Après avoir signé un énorme contrat pour la campagne d'un cola allégé dans la Russie post-Glasnost, il revient chez lui dans le Yorkshire en Angleterre, afin de chercher l'inspiration. Au lieu de ça, il se retrouve à ressasser un vieux sentiment de culpabilité. Poursuivi par un sinistre écolier aux tendances meurtrières, Hole ignore s'il est réel ou si c'est une hallucination. « C'est l'idée d'Oscar. Il est venu me voir en disant : "Je veux faire un livre avec toi. J'ai une idée. Un type marche dans la rue et il est suivi par un petit garçon. Voilà." Je me suis dit que ça avait l'air intéressant. J'y ai réfléchi et j'ai tout construit à partir de là. »

Zarate se souvient : « On partageait la même curiosité. Il voulait innover. Après le truc énorme qu'était *Watchmen*, il voulait parler d'autre chose. On s'est rencontrés au bon moment. »

Hole devient obsédé par les fantômes de son passé. Ses souvenirs le hantent. Il se sent coupable de son mariage raté. De sa déloyauté envers son premier employeur qui lui avait donné sa chance. De son refus de responsabilité pour la grossesse non désirée d'une petite amie. Ce drame personnel est caractéristique des « yuppies » capitalistes des années 1980. Hole a perdu toute connexion avec ses racines ouvrières et l'idéalisme de sa jeunesse.

Modeste mais sous-estimée, *Une petite mort* est certainement l'une des histoires les plus simples de Moore. Elle traite d'une personne ordinaire dans un monde ordinaire. Quand bien même, le scénariste file les métaphores d'une quantité de « petites morts » : avortement, trahison, sacrifices quotidiens à sa carrière. Il utilise brillamment les flash-backs soulignés par un changement de technique de Zarate. Une narration inhabituelle, à la première personne, donne au lecteur un aperçu des pensées intimes de Hole, suivant le flot de sa conscience alors que son attention passe d'un sujet à un autre. Les illusions de Hole empirent, il est désespéré, retournant dans son enfance par avion, en train, en voiture, à vélo, puis à pied, en quête de rédemption. *Une petite mort* parvient alors à une conclusion aussi appropriée qu'inévitable. « Ça ne me suffisait pas de décrire un homme sans cœur au destin maudit. Je voulais dire que même ce genre de personne peut se racheter s'il affronte son passé. »

Ci-dessus : Hole rentre à la maison pour une réunion sentimentale. Aquarelle d'Oscar Zarate.

Ci-dessus : Timothy Hole.

À gauche : Pourquoi cet écolier hante-t-il Timothy Hole ?

L'illustrateur argentin Oscar Zarate a collaboré avec l'humoriste Alexi Sayle, notamment sur *Geoffrey and the Tube Train and the Fat Comedian*. Tous les deux se sont vu proposer de participer à l'ouvrage caritatif de Moore, *AARGH !*, ce qui a poussé le scénariste à évoquer un éventuel projet commun. Le style expressif de Zarate rappelle celui des Européens José Muñoz et Lorenzo Mattotti. Pour créer ses panoramas en technicolor, il travaille avec divers outils : crayon, pastels, stylo, aquarelle, encres colorées. « De tous les artistes avec lesquels j'ai travaillé, c'est son approche des couleurs qui est la plus merveilleuse. »

À propos de leur processus collaboratif, Moore explique : « Avec Oscar, j'ai une relation différente d'avec la plupart de mes autres collaborateurs… j'accepte sa manière d'être directif, alors que je ne l'accepterais pas chez d'autres. Oscar lisait une scène et me disait "c'est trop manipulateur", alors, je l'enlevais… Oscar est très sensible, bien plus que la plupart des auteurs de BD grand public. »

Une petite mort est sans doute trop éloignée de l'œuvre super-héroïque de Moore pour devenir un succès d'édition. Le marché des librairies n'y prête guère d'attention, tandis que celui des romans graphiques s'effondre. Malgré une taille relativement modeste d'un peu plus de quatre-vingt-dix pages, c'est une belle fiction graphique et l'un des livres d'Alan Moore les plus sous-estimés.

« En tant qu'auteur, c'est une de mes œuvres qui compte le plus, car j'ai pénétré un nouveau territoire. Là, j'ai signé une œuvre définitivement adulte, après toutes les histoires de super-héros que j'avais écrites auparavant. »

Moore ajoute : « Je pense toujours qu'*Une petite mort* est l'une des meilleurs choses que j'ai jamais faite. L'un des plus beaux livres sur lequel j'ai jamais travaillé. »

Ci-contre : Timothy Hole poursuit son voyage au pays des souvenirs. Superbe illustration peinte par Oscar Zarate.

Ci-dessous : Une impressionnante scène de foule par Zarate, un des moments forts du livre.

Ci-dessous, à gauche : « Certaines idées proviennent directement d'Oscar. Par exemple, il a suggéré que l'ex-petite amie du protagoniste lui envoie le fœtus dans un bocal. J'ai commencé par refuser, ça me semblait trop choquant. Après mûre réflexion, je me suis dit que ça pouvait marcher. »

HELLO?
NOBODY HOME. DID THEY SAY TONIGHT'S THEIR CLUB NIGHT?
DOESN'T MATTER. HOUSE IS QUIET. IF I CAN JUST CHILL OUT, JUST RELAX ENOUGH TO PUT THIS ALL IN PERSPECTIVE...
BROWSE THROUGH *"LOLITA"*: HUMBERT'S OBSESSION WITH HER DAUGHTER DRIVES LOLITA'S MOTHER TO HER DEATH UNDER THE WHEELS OF A CAR...
PERHAPS NOT. WHAT'S THIS? IS THIS ONE OF MUM'S OLD ALBUMS?
SHINY LITTLE TRIANGLES OF OLD GUM, OLD SALIVA ON BLACK PAGES WHERE HINGES AND PHOTOS HAVE FALLEN OUT.
I REMEMBER LOOKING THROUGH THIS WHEN IT WAS BARELY A THIRD FULL, ALL STERN GREAT AUNTS I DIDN'T KNOW AND ON MY PARENTS WEDDING PICTURES EVERYBODY LOOKED SO YOUNG. AMAZING THAT SHE'S KEPT ALL THESE SO LONG: THAT THEY'RE STILL HERE. IT'S LIKE THE CAR, THE ANGLIA, STILL HERE...
LOLITA
STILL HERE.

Le miroir de l'amour

« Nous haletions sur les plages du Dévonien, blottis l'un contre l'autre sous les étoiles du Néolithique. En nous embrassant, nous nous tachions du sang qui coulait à travers nos dents maculées. Nous nous sommes toujours aimés. Il n'eût pu en être autrement, tant tu me ressembles, sous une autre apparence. »

Mirror of Love

En 1988, à la suite de la panique provoquée par la découverte du SIDA, le gouvernement britannique conservateur dépose un amendement de loi qui interdit aux autorités locales de promouvoir l'homosexualité. Cette « Clause 28 » est considérée par beaucoup comme homophobe.

À l'époque, la vie sentimentale d'Alan Moore est assez peu orthodoxe, avec une troisième partenaire mutuelle, Deborah Delano. « Il y avait moi, ma femme et notre petite amie, et on vivait ouvertement dans une relation d'un genre différent. » Le foyer étendu de Moore partage une maison sur Birchfield Road. « Nous avons décidé d'essayer une nouvelle façon de vivre. On a fait ça ouvertement, sans rien cacher. »

Alan, Phyllis et Deborah sont scandalisés par cette Clause 28. « Bien entendu, à ce moment-là, nous nous sentions très proches de la scène gay et lesbienne. Quand nous avons vu venir ce changement de législation, nous étions très inquiets. Jusqu'alors, il n'y avait jamais eu de loi visant la suppression d'une minorité en particulier. »

En réaction, ils préparent un livre pour lever des fonds et sensibiliser le public à la question. Pour publier le projet, Alan crée une maison d'édition que Phyllis et Debbie baptisent Mad Love. « Je crois que c'est Dave Sim qui a suggéré "pourquoi ne pas en faire le premier bouquin de ta propre maison d'édition ?" On y a réfléchi et on s'est dit "Pourquoi pas". »

Il ajoute : « On ne voyait personne d'autre le publier à notre place. »

Dave Sim, créateur de Cerebus, l'oryctérope anthropomorphique, est un auteur de BD canadien, fervent défenseur de l'autoédition. Sim se porte garant des coûts d'impression du premier tirage et crée aussi le logo de Mad Love. « Nous avions décidé de mobiliser autant d'amis célèbres que possible afin de publier un ouvrage dont les bénéfices iraient à OLGA. » (Organization for Lesbian and Gay Action)

Le livre qui en résulte s'intitule *AARGH!* – Artists Against Rampant Governement Homophobia – [*les artistes contre l'homophobie rampante du gouvernement*, NdT]. Il est publié en 1988 avec une liste de contributeurs impressionnante : Frank Miller, Robert Crumb, Dave Gibbons, Art Spiegelman, Howard Cruse, Brian Bolland, les frères Hernandez et Neil Gaiman. Il génère environ dix-sept mille livres sterling, mais Moore est très déçu par les gens d'OLGA. « C'étaient des militantes extrémistes, connes comme des manches. Quand on les a rencontrées, ça ne leur a pas plu que Phyllis et Debbie disent qu'elles étaient bisexuelles. "Berk ! Accepter de l'argent de la part de bisexuelles ! Et pourquoi pas des hommes, tant qu'on y est ?" »

Ci-contre :
En haut, à gauche : La superbe couverture atmosphérique de Dave McKean pour *AARGH !*, l'ouvrage caritatif de Moore.

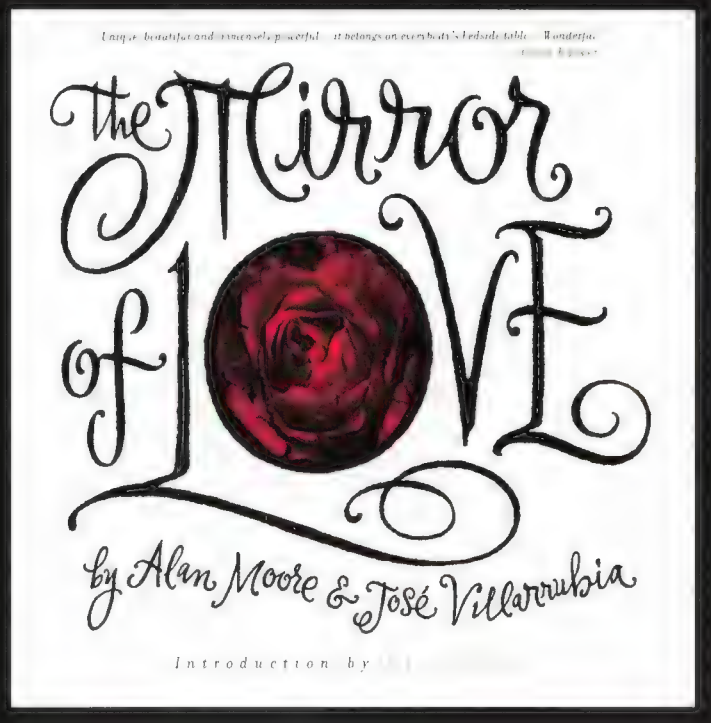
En haut, à droite : Illustration façon BD de Rick Veitch et Steve Bissette pour *Le Miroir de l'amour*, l'histoire principale du livre *AARGH !* d'Alan Moore.

En bas, à gauche : La couverture de *Mirror of Love*.

En bas, à droite : Page opposée aux vers de la page 52 : « Interdits d'amour en liberté / nos rendez-vous sont sordides / c'est tout ce qu'on nous permet. »

AARGH
MAD LOVE

WE LOVED WHILE GREAT MEDITERRANEAN CULTURES FLOURISHED, THEIR HOMOEROTIC URGES TROUBLING THEM NOT AT ALL..
REGARDING MAN-BOY LOVE AS CIVILIZED, THE GREEKS AND ROMANS MADE IT THUS A BADGE OF CLASS AND RANK WITHIN THEIR CAREFUL EDIFICE OF POWER
THE SPARTAN ARMY VENTURED FURTHER: MALE LOVE WAS ENFORCED, PRODUCING SOLDIERS WHOD DEFEND THEIR FRONTLINE LOVERS TO THE DEATH
DEMANDING TOUGHER BREEDS, THEY EXPOSED INFANTS TO THE ELEMENTS, PARTICULARLY GIRLS. PERHAPS BECAUSE OF THIS, BY THE TIME ROME INVADED THERE WERE ONLY SIXTEEN SPARTANS LEFT.
CORINTHS TRANSVESTITE TROOPS ASIDE THIS USAGE WAS UNIQUE WE WERE CREATORS: HOMER SOUGHT IN VERSE TO HUG ACHILLES SHADE ..
.. WHILE ON HER ISLE, EXQUISITE SAPPHO REMINISCED OF MYRTH POURED ON HER LOVER'S HEAD, OF GIRLS UPON SOFT MATS WITH ALL THEY MOST DESIRED BESIDE THEM
YET THIS TOLERANCE COULD NOT ENDURE: THE RISE OF CHRISTIANITY, WHICH QUITE IGNORED CHRIST'S LOVE FOR OUTCASTS AND INSTEAD EMBRACED MORAL SE-VERITY
DEFINING SEX AS BASE, AN OBSTACLE TO FAITH, ST PAUL NAMED SAME-SEX LOVE, FOR THE FIRST TIME AS SIN
AH, SIN WAS THAT ITS NAME, THAT STOLE A KISS BEHIND THE INTERLOCKING SHIELDS OF WAR? SIN THAT MADE SAPPHO WEEP AND WRITE "I HAVE NOT HAD ONE WORD FROM HER"?
WITH BARY BLOOD UPON THEIR HANDS THEY SAW OUR LOVE AND NAMED IT SIN


the Mirror of LOVE
by Alan Moore & José Villarrubia
Introduction by

Pour *AARGH !*, Moore écrit une histoire de huit pages d'amour homosexuel en vers, *Le Miroir de l'amour*. Illustré par Steve Bissette et Rick Veitch, le poème épique va dépasser son format BD d'origine pour devenir l'une de ses œuvres les plus marquantes. Une documentation considérable est nécessaire pour cette histoire exhaustive de la culture gay condensée en cinq-cent cinquante lignes. En fait, lorsque Moore a cherché un ouvrage de référence pour son poème, il n'en a trouvé aucun. « Ce fut beaucoup plus difficile à faire que je ne l'aurais cru. Sur le moment, je m'étais dit que j'irais à la bibliothèque emprunter un bouquin sur la culture gay et que ça suffirait. Imaginez ma surprise quand j'ai compris que ça n'existait pas, à l'époque. Il n'y avait aucun ouvrage exhaustif sur l'histoire de la culture gay. Il a fallu que je prenne des livres écrits par des poètes homos, des écrivains homos, des artistes homos, puis je les ai ordonnés et synthétisés. J'ai recherché les faits historiques dans les thèses universitaires. On a dû parcourir d'obscurs essais sur la sodomie et l'hérésie aux débuts de la Suisse moderne. C'était le seul endroit où puiser des informations. »

Le Miroir de l'amour renferme toute l'histoire gay de l'aube de l'humanité jusqu'à la crise du SIDA, en insistant sur l'expression homosexuelle dans l'art et la culture, de Michel-Ange à Sappho, d'Oscar Wilde à Wilfred Owen et d'Emily Dickinson à David Hockney. Moore décrit les préjugés, la répression et l'intolérance dont ont souffert les homosexuels au cours des âges. C'est une œuvre touchante, éloquente, dévastatrice et superbe. « J'ai toujours été fier du *Miroir de l'amour*. Je crois qu'au moment où je l'ai écrit, c'était probablement le seul guide exhaustif de la culture gay au monde. »

La très controversée Clause 28 sera abrogée en 2003 par la Chambre des lords mais *Le Miroir de l'amour* poursuit sa course. L'année suivante, José Villarrubia, photographe et coloriste espagnol de comics, ré-imagine l'œuvre en une suite d'étonnantes photos pour le livre éponyme publié par Top Shelf. Ce somptueux volume illustré sous couverture cartonnée donne enfin au poème l'écrin qu'il mérite. Chaque strophe a la place de respirer, isolée en face d'une des splendides photographies de Villarrubia. Ce dernier se souvient : « J'ai été emporté. Je n'avais jamais rien lu de tel. À la fin, j'étais en larmes. J'ignore à quoi ressemble un génie mais si ça existe, Alan en est un. Je pense que c'est un auteur incroyablement doué qui insuffle à chacune de ses œuvres une grande beauté et, surtout, un grand cœur. »

Moore était au courant de l'intérêt du coloriste pour le poème. José lui a demandé la permission de l'adapter en one-man-show pour un festival gay à Boston, dans le Massachusetts. « José nous a envoyé une vidéo de sa performance. Il était entièrement nu. Je dois reconnaître qu'il a un joli cul. »

La nouvelle édition de Top Shelf présente des images saisissantes, évocatrices et éthérées. Elles accompagnent le texte de Moore à la perfection. Le jour où Villarrubia, en quête d'inspiration, a visité la tombe d'Oscar Wilde au cimetière du Père Lachaise, il l'a trouvée recouverte de baisers au rouge à lèvres. « Certaines images de José sont merveilleusement poétiques. Chacun a ses préférées mais la mienne, c'est un joli petit cliché d'une vieille pissotière victorienne, quelque part en Espagne, j'imagine, parce qu'il y a marqué "caballeros" sur la porte. Il y a une lumière qui filtre en dessous et, si on considère qu'il s'agit de toilettes publiques, cette photo est incroyablement romantique. »

Ci-contre : Image accompagnant le texte « Le climat a changé / Oscar Wilde l'a bien compris / à ses dépens, il aimait trop / ses jeunes collaborateurs / et festoyer avec les panthères. »

Ci-dessous : Image accompagnant le texte « On s'éclaboussait / dans les piscines de Hockney / et on dansait / sur le groupe de Brian Epstein. »

En bas : *Mirror of Love* contient quarante plaques photographiques signées Villarrubia.

VIDE

Les grands nombres

« J'savais qu'c'était pas possib', c't'histoire de bol de cerises. »

***Big Numbers* n° 1**

« Qu'est-ce que je pouvais faire après, qui serait aussi visionnaire que *Watchmen*, mais n'aurait rien à voir avec *Watchmen* ? Il y avait quatre ou cinq réponses à cette question. L'une d'entre elles était *Big Numbers*. »

Avec à sa disposition toutes les ressources d'une maison d'édition, Moore peut désormais publier ses propres projets. « Pourquoi ne pas éditer ma prochaine BD *via* Mad Love ? Je pourrais faire exactement ce que je veux et voir si je peux tenir mes promesses. Avec ma propre société, sans les gens de DC ou Marvel au-dessus de moi, jusqu'où je pourrais aller ? »

Moore tente son projet le plus ambitieux jusqu'alors. *Big Numbers* doit être imprimé sur du papier épais de 25 sur 25 centimètres, avec une couverture semi-rigide. Moore propose à Bill Sienkiewicz, son collaborateur sur « Shadowplay », d'illustrer la série, qui est prévue en douze épisodes. Ces quatre cent quatre-vingts pages doivent mettre en scène les vies entremêlées de quarante personnages dans une version à peine voilée du Northampton d'Alan Moore. « Il y a une petite communauté anglaise, quelque part où toutes les usines ont fermé. Un petit bout de terrain a été réservé pour une maison de retraite ou une crèche, mais des hommes d'affaires américains arrivent et déclarent qu'ils veulent bâtir le tout premier centre commercial à l'américaine des îles britanniques. Toute l'histoire ne traitera de rien de plus excitant que la construction de ce centre commercial. Mais il symbolise tellement toute cette merde qui nous tombe dessus… »

Avec *Big Numbers*, Moore s'éloigne des standards de la bande dessinée. Il ne respecte aucune règle habituelle de la fiction pour incorporer les concepts alors relativement récents du mathématicien Benoît Mandelbrot et de la théorie du chaos. Impossible de se distinguer davantage du genre super-héroïque. « Je me suis dit que ça aiderait peut-être les gens si on explique que le chaos qu'ils voient autour d'eux – dans leur communauté, dans leur vie, dans leur monde – n'est qu'une affaire de perception. Que si on peut prendre assez de recul par rapport à ce tumulte d'événements – qui semble chaotique quand on est pris au milieu – et de distance intellectuelle, on pourrait voir que ce qui semble être le chaos n'est qu'une expression d'une forme ordonnée très complexe. »

Même si la série s'intéresse à tout le monde, le personnage principal est l'auteur Christine Gathercole, qui rentre à Hampton après dix ans, afin d'écrire un nouveau roman.

Ci-contre : Moore déclara à Bill Baker : « On peut lire chaque case séparément de façon normale. Tout est parfaitement logique. Mais la chorégraphie des personnages leur permet de bouger autour des pages, même s'il ne s'agit que d'une image, et leurs dialogues restent dans l'ordre. Au cinéma, ça ne donnerait rien. Tout le plaisir esthétique de la planche réside dans le fait que c'est une BD. C'est cette manipulation du temps et de l'espace sur la page qui est intéressante. »

YOUR MONEY'S WHAT I'M ON ABOUT. OUR MONEY!
SOMETIMES I DON'T THINK IT ALL GOES ON DRINK.
WELL, MAKE UP YER MIND. ONE MINUTE YOU SAY IT DOES, THE NEXT IT DOESN'T.
THERE'S WORSE THINGS THAN DRINK.
THE SORT OF WOMEN WHO GO IN THAT PUB THESE NIGHTS...
WELL, THEY'RE NO BETTER THAN THEY SHOULD BE...
I THINK IT'S DISGUSTING.
YOU THINK EVERYTHING'S DISGUSTIN'! YOU THINK KISSIN'S DISGUSTING!
AAA, I'M FUCKED IF I'M SITTIN' LISTENIN' TO THIS...
I'M GUNNA WAIT FOR DENNIS OUTSIDE...
I TELLYER, LARY, YOU GOT 'ANG-UPS, GAL.
THE ONLY HANG-UP I'VE GOT IS YOU, COLIN WORDSWORTH.
DAMIEN! WILL YOU PUT THESE BLOODY MAGAZINES AWAY?
COMANDO RAID!
COMBAT
YOU DON'T THINK HOW HUMILIATIN' IT IS FOR ME, DO YOU?
PEOPLE SEE, YKNOW. PEOPLE TALK...
YEAH, AN' YOU LISSEN!
DAMIEN STOP WHISPER'N OVER THEM BOOKS AN' DO AS YER MUM SAYS.
I MEAN, IT'S NOT LIKE YOU TRUST ME, BELIEVIN' A LOAD OF GOSSIPS BEFORE YOUR OWN 'USBAND.
SURVIVAL TIMES
DO, YOU BLOODY LIAR! YOU MAKE ME SICK!
BOLLOCKS.
SIGOURNEY?
COME AND HAVE YOUR HAIR BRUSHED.

Ci-dessus : L'une des rares illustrations connues de *Big Numbers* par Al Colombia, créée pour une publicité distribuée lors de la réunion des ventes du distributeur Capital City en 1992.

Le commentaire social de *Big Numbers* se situe sur un niveau plus réaliste que ses métaphores des séries *Halo Jones* et *Watchmen*. La plupart des personnages vivent des aides sociales ou sont mentalement dérangés, voire les deux. C'est une conséquence de l'héritage de Margaret Thatcher : fort taux de chômage et fermeture des asiles psychiatriques. Ainsi, les malades mentaux sont obligés d'être encadrés par la communauté. À Los Angeles, un groupe d'hommes d'affaires prépare la création d'un centre commercial démesuré dans la ville anglaise : ils symbolisent la cupidité et l'égoïsme des sociétés capitalistes.

L'objectif est de créer une bande dessinée moderne à partir de rien, sans idées préconçues, afin d'expérimenter différentes approches et d'éviter tous les clichés du médium BD. Renonçant aux procédés sur lesquels il s'appuie d'habitude, Moore développe avec Sienkiewicz une méthode de narration dépouillée, n'utilisant que des vignettes et des bulles de dialogue sur un gaufrier de douze cases. Finis, les détails d'arrière-plan et les transitions astucieuses de *Watchmen*. À l'époque, Moore déclare : « Nous voulons faire quelque chose qui sera en apparence aussi accessible et séduisant qu'un soap opera. Quelque chose où les dialogues des personnages vous fascinent, tout comme leur vie et leurs interactions. Mais la structure ne sera pas celle d'un soap opera mais plutôt celle d'un roman compliqué. »

L'histoire est si complexe et structurée que Moore a cartographié chaque personnage et son activité à chaque épisode sur un grand schéma « de la taille d'une nappe », décrivant les diverses intrigues pour l'ensemble de la série. « J'ai écrit le synopsis des douze épisodes du projet sur une feuille A1 (594 x 841 mm). Ça faisait peur. Je l'ai divisée en douze colonnes et quarante-huit lignes indexant les noms des personnages. Comme ça, je pouvais noter ce que faisait chaque personnage dans chaque épisode. Tout était écrit en pattes de mouches au stylo bille ; on aurait dit l'œuvre d'un fou. »

Il ajoute : « Je n'ai jamais fait ça pour un autre travail parce que c'est vraiment dingue. J'ai plus ou moins tout ça dans ma tête, de toute façon. La seule véritable raison de l'écrire, c'est pour épater la galerie et faire peur aux gens. »

Plus tard, il développera : « Je voulais surtout filer la pétoche aux autres scénaristes. Pour voir la tête de Neil Gaiman. »

Il conclut : « Je crois que toutes ces vignettes individuelles qu'on montre au fil du livre, elles ont l'air simples en elles-mêmes, mais si on prend conscience des connexions qui les relient, alors toute la complexité de l'œuvre commence à transparaître. »

Moore, Phyllis et Debbie prennent des centaines de clichés de Northampton et de ses alentours pour l'illustrateur américain Bill Sienkiewicz. Œuvrant sur un format carré inhabituel, ce dernier livre de superbes dessins, passant de la peinture au collage et du photoréalisme aux caricatures façon dessin animé. Influencé par des artistes allant de Norman Rockwell à Ralph Steadman, Sienkiewicz mêle ces différents styles pour un résultat sophistiqué et élégant, moins tape-à-l'œil que ses œuvres précédentes, tout en restant au service de l'histoire. La seule critique qu'on puisse formuler à son encontre est son lettrage irrégulier, inexplicablement contenu dans des bulles uniformément circulaires.

Big Numbers est publié en noir et blanc, Moore ayant l'intention d'introduire progressivement la couleur dans la série. Le premier grain de couleur apparaît dans une affiche d'un dessin fractal sur le mur de la chambre d'un des personnages. À l'origine, la série devait s'appeler *L'Ensemble de Mandelbrot* mais Benoît Mandelbrot lui-même confia à Moore qu'il préférerait éviter que son nom se retrouve dans le titre d'un comic book, lequel fut donc rebaptisé *Big Numbers* (*Les Grands Nombres*).

Big Numbers n° 1 est publié par Mad Love au printemps 1990 et salué par la critique. Il s'écoule à soixante-cinq mille exemplaires, ce qui est impressionnant étant donné son prix de vente élevé, son thème et les ressources relativement faibles de Mad Love. « Ce n'était pas une BD de genre. Ça parlait de commissions et de mathématiques. Pas facile à classer chez les libraires. »

Big Numbers est le premier indice de la voie que Moore va finir par suivre. Il se dirige vers des histoires géographiquement spécifiques, comme dans ses romans *La Voix du feu* et *Jérusalem*, et dans ses spectacles de magie psychogéographique. « Je crois que nous avons tous une expérience humaine très similaire, où que nous vivions. Ça fait partie de la théorie qui sous-tend *Big Numbers*. Si je suis capable de décrire une petite communauté en détail et en toute honnêteté, alors dans toute l'Angleterre, les gens reconnaîtront cette honnêteté. Et j'espère que tout le monde en Amérique ou ceux qui habitent dans des iglous ou dans des huttes se diront "oui, voilà comment fonctionnent les gens quand ils sont ensemble". J'essaie d'être très précis à propos d'un endroit et, ce faisant, d'atteindre une sorte d'universalité. »

Seulement deux numéros de *Big Numbers* seront publiés avant que divers désaccords entre les auteurs n'apparaissent. Sienkiewicz rend ses planches en retard. Puis, le fardeau de devoir décrire la vision de Moore, ainsi que divers soucis personnels, lui font jeter l'éponge. Tundra, un nouvel éditeur indépendant dirigé par Kevin Eastman – financé par le succès phénoménal de ses *Tortues Ninja* – tente de sauver le projet, mais les délais ne sont pas tenus, aucun produit ne sort et l'argent de Mad Love est aspiré dans un trou noir.

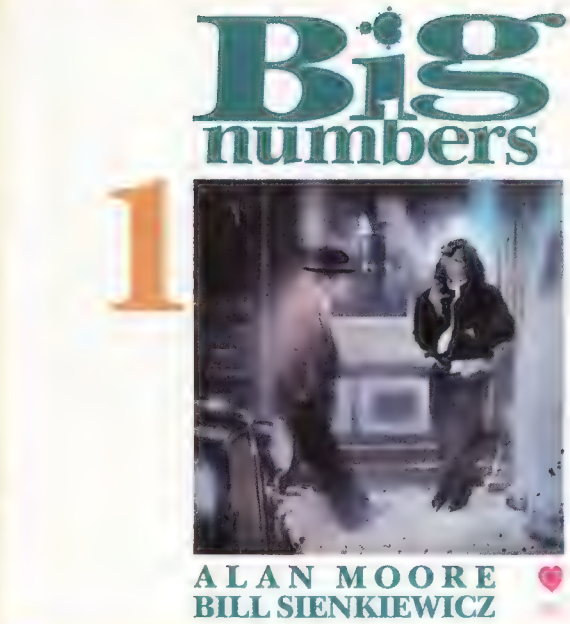
Par la suite, Sienkiewicz s'expliquera dans un entretien à *Submedia* : « C'était un véritable casse-tête. L'écriture d'Alan est si brillante que l'illustration doit obligatoirement être à son service. J'essayais d'atteindre cet hyperréalisme. Il y avait quarante-cinq personnes qui me servaient de modèles. Au fur et à mesure, ça a changé. Le gamin a fait une poussée de croissance. D'une photo à l'autre, il est devenu grand et maigre… J'étais dégoûté, j'avais l'impression de laisser tomber Kevin. J'ai tout laissé tomber : Alan, moi… Bien après, j'ai appelé Alan pour m'excuser, pas pour ce que j'avais traversé – c'était la vie – mais pour avoir mis le projet en danger. »

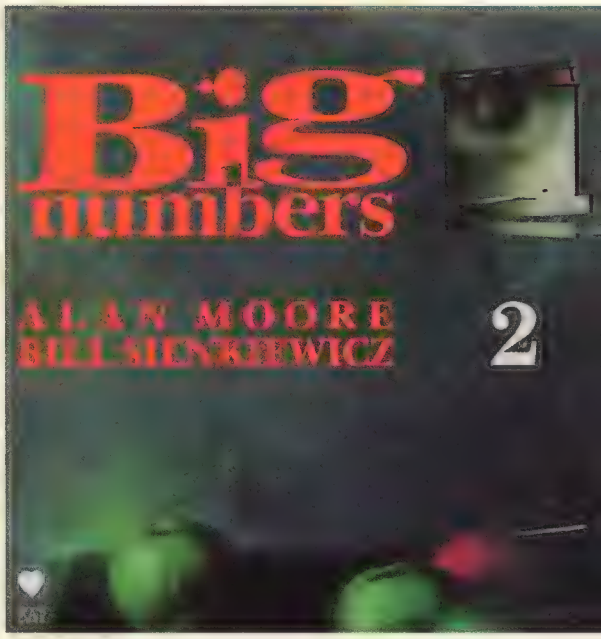
Si les dessins du troisième numéro sont encore signés par Sienkiewicz, Al Colombia, son assistant, est engagé pour reprendre le dessin à partir de l'épisode suivant. Bien que sa mission soit de dupliquer le style de Sienkiewicz, Colombia s'en éloigne un peu trop au goût d'Eastman. Alors qu'il travaille sur les planches de *Big Numbers* n° 4, Colombia finit par déclarer : « Ça ne m'intéresse pas d'imiter le style de Bill. Je ne me vois pas jouer les clones pendant les trois prochaines années. »

Selon des rumeurs contradictoires, Colombia aurait alors refusé de livrer ses dessins pour le quatrième numéro ou bien les aurait détruits par dépit. Cette histoire extraordinaire se termine par l'arrêt de *Big Numbers*. Le troisième épisode n'est jamais publié, même si, des années après, les dessins de Sienkiewicz seront photocopiés et rassemblés dans une édition pirate. Personne n'a jamais vu les planches mythiques de Colombia, pour peu qu'elles existent encore.

Le temps que *Big Numbers* s'effondre pour la seconde fois, la relation expérimentale de Moore et son mariage prennent également fin. « Même moi, je ne sais pas tout de la relation qu'avaient Phyllis et Debbie. »

Moore ajoutera plus tard : « C'était une situation comme une autre. On était complètement ouverts. Il ne s'agissait pas d'une partie à trois sous l'effet de l'alcool. C'était une putain de situation émotionnelle et elle s'est terminée par une explosion, comme on pouvait s'y attendre. »





Ci-dessus : Les couvertures de *Big Numbers* n° 1 et n° 2.

À gauche : Sienkiewicz démontre l'étendue de sa technique, lorsque les souvenirs agités d'Audrey Gathercole sont soudainement remplacés par un bien sombre présent.

Ci-dessous : Vignette extraite de *Big Numbers*.

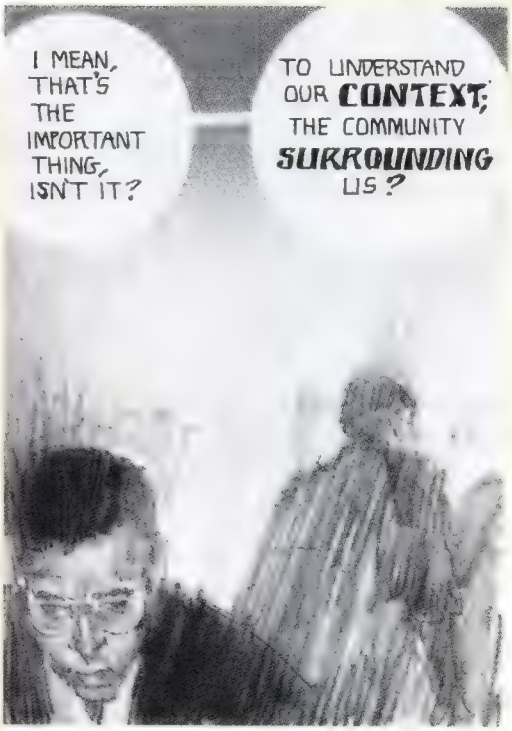
Il faut du temps pour convaincre Alan Moore de tenter de relancer *Big Numbers* après la démission de Sienkiewicz. Quand il devient évident que son mariage bat de l'aile, il veut tout arrêter. « Ma situation personnelle venait d'évoluer brusquement. Je ne me serais pas engagé là-dedans si j'avais su que ça arriverait. Mais à l'époque, Phyllis et Debbie voulaient toutes deux poursuivre la série, alors j'ai continué à écrire jusqu'au numéro cinq… C'est seulement à cause des problèmes de Bill que nous n'avons rien publié, parce que nous n'avions reçu aucune planche. Dès lors, on a compris qu'on n'irait pas plus loin. »

Plus tard, il reconnaît : « La première fois que c'est arrivé, ça m'a plus ou moins laissé sur la paille. Pas le moment le plus gai de ma carrière professionnelle. Je m'en suis sorti tant bien que mal mais c'était dur. »

Il ajoute : « Je voulais essayer de le sauver mais après ce deuxième arrêt, je n'avais plus le cœur à ça. »

Big Numbers est mort. Mad Love n'existe plus et a englouti l'essentiel de l'argent de *Watchmen*. Le mariage d'Alan et Phyllis se termine au bout de treize ans. Les deux femmes déménagent dans le Nord avec Leah et Amber, les filles de Moore.

Big Numbers ne sera jamais terminé et ne le sera jamais, d'après l'auteur. « Non, ce ne sera jamais publié. J'ai déjà eu deux dessinateurs qui se sont enfuis en hurlant. Après ça, difficile de ressusciter la BD. On fait quoi ? On recrute un nouvel illustrateur ? On reprend au premier épisode et on promet au lecteur que, cette fois, on va aller au bout ? Mais si l'artiste abandonne encore en plein milieu ? »



À droite : Christine Gathercole retourne chez elle chercher l'inspiration pour son prochain livre. Des dessins réalistes mais éthérés de Bill Sienkiewicz.

Ci-dessous : Vignette extraite de *Big Numbers* (suite de la case d'en bas, ci-contre).

Big Numbers est probablement le plus gros acte manqué de l'œuvre de Moore. Un chef-d'œuvre tragiquement inachevé. Gary Groth, l'éditeur du *Comics Journal*, déclare : « Je ne crois pas qu'il se soit fourvoyé. Je crois que c'est la meilleure chose qu'Alan aurait pu faire – pour lui et pour les comics. Cet échec est une vraie tragédie. »

Une version de *Big Numbers* est également développée pour la télévision par Moore et le producteur Alex Usborne de Picture Palace. En 2000, Moore explique : « Nous avons une présentation complète, épisode par épisode, pour une série télévisée de *Big Numbers*. »

Il ajoute : « Douze épisodes d'une heure, un peu comme *Our Friends in the North*, mais avec davantage de mathématiques fractales. » Mais la série TV *Big Numbers* ne verra jamais le jour non plus.

« Je crois que si *Big Numbers* avait continué, ça aurait certainement tout changé. Les bouts qui ont survécu sont astucieux. Mais, à présent… j'aime le considérer comme mon *Edwin Drood*. »

À droite : Le Suaire de Turin des comics. Le légendaire plan de l'intrigue des quatre cent quatre-vingts pages de *Big Numbers*.

	ISSUE SIX	ISSUE SEVEN	ISSUE EIGHT	ISSUE NINE	ISSUE TEN	ISSUE ELEVEN	ISSUE TWELVE
	SINCE HER WRITING ISN'T GOING OUT WE SEE HER THROWING HERSELF INTO A MALL PROTEST GROUP, PROVING A BENEFIT REMOVE. MEANWHILE SHE'S FASCINATED BY THE PERSON OF HER MODERN UNIT.	BECOMING MORE ACTIVE IN POLITICAL LIFE IN WRITING, SHE PERFORMS HER FIRST GIG IN AGES. MEANWHILE FALLING IN LOVE WITH THE PERSON OF HER MODERN.	DISILLUSIONED AND FRUSTRATED BY THE MALL OPENING SHE IS MORE OUT UNITED AND DISORIENTED TO LEARN THAT THE ANALYST IS HER CHAIRMAN	AS THE MALL BEGINS TO EXERT ITS INFLUENCE ON THE COMMUNITY, THE POET EXPLORES HER RELATIONSHIP WITH THE ANALYST, FINALLY REVEALING THERE'S A 3RD PARTY.	CONTINUING TO EXPLORE THE NEW WORLD SHE'S FOUND WITH THE ANALYST BUT ITS NOT A MYSTERY ANYMORE. SHE'S ALSO WORKING ON HER MANUSCRIPT	WITH THE KID, SHE EXPLORES THE NEW UNIVERSE OF THE MANDELBROT SET. THE [illegible] IS NOTICEABLY ABSENT	CONSOLIDATING HER STRANGE RELATIONSHIP WITH THE KID AND THE ANALYST, SHE SETS OFF WITH THEM, REMADE, TO EXPLORE A BRAVE NEW WORLD
	WANTING MORE TO BE A RESPECTABLE HOUSEWIFE FOR HERSELF, SHE IS TEMPTED TO APPLY FOR A JOB AT THE MALL WHILE BEING AWARE THAT HER DAUGHTER IS ANTI-MALL.	AS RECRUITMENT INTERVIEWS START AT THE MALL, THE MOTHER FURTIVELY APPLIES FOR A JOB THERE, WITHOUT HER DAUGHTER KNOWING ABOUT IT.	AT THE OPENING, HER DAUGHTER LEARNS THAT SHE HAS TAKEN A JOB AT THE MALL. THEY COLLAPSE HER, BY MOTHER CLOSE HER, BY [illegible]	WORKING AT THE MALL, SHE GETS A SENSE OF ITS INSIDIOUSNESS AND FEELS GUILTY. SHE ALSO MAKES GLIMPSES OF [illegible]	SEEING LIFE AT THE MALL IN ALL ITS UNFAIRNESS, THE MOTHER FINALLY MAKES A DECISION TO JOIN THE FORTHCOMING PROTEST AGAINST THE MALL.	AT THE PROTEST, SHE IS PHYSICALLY MANHANDLED BY THE POLICE. ONLY HER OLD FRIEND STANDS BY HER AS SHE'S ARRESTED.	BEING SAVED HAS ROBBED HER OF HER FEAR OF LIVING HER RESPECTABLE RESOURCEFUL, BRAVERY & HAPPILY, SHE MOVES IN LIVE WITH [illegible]
	WE SEE THE FATHER EWFALLY LIVING ONE OF HIS OLD FILM BUDDIES. SADLY - COMICALLY, WE REALISE THAT THEY DO NOT EVEN KNOW EACH OTHER EVEN SLIGHTLY.	IT IS AT THIS POINT THAT HE REALISES THAT HIS EX-WIFE IS SLEEPING WITH HER BEST FRIEND. IT SHATTERS HIM.	HE WRITES ANOTHER LETTER TO CHARLES BRONSON. THIS ONE EMBITTERED AND RESENTFUL, VOWING TO GET HIS WIFE BACK.	VISITING THE MALL FOR THE FIRST TIME HE SEES HIM GETTING AN IDEA OF THE [illegible]	INTENT UPON BEING NEAR TO HIS WIFE SO HE CAN REGAIN HER AND PROVE HIS WORTH AS A BREEDWINNER, HE GETS A JOB AT THE MACDONALDS	SEES MOTHER BEING MAULED BY POLICE, BUT IS TOO SCARED TO DO ANYTHING. APPACHES IN SHAME AS THE BRIGHT PROTESTS HER, AND KNOWS OF LOST WHOM HE TRULY IS	ABSORBED AS A COLLAGE OUR LAST GLIMPSE OF THE FATHER IS A BOY SUBDAY AT MACDONALDS, ASKING IF THERE'S ANY PA MALL FOR HIM.
	THE SISTER IS STARTING TO THINK OF MARRIAGE AS A MEANS TO ESCAPE, DESPITE WE UNAWARE TO ACTUALLY LIVE WITH ANYONE. AS HER RELATIONSHIPS UNDERGROUND CHAOTIC.	VISITING HER COMPULSIVE BOYFRIEND, SHE PULLS OUT ALL HER TROUBLES TO HIM. TELLING HIM SHE'S THINKING OF MAYBE TRYING TO MARRY SOMEONE	AS HER OLD FRIEND BRIEFLY GETS HUSBAND'S SICK DAY SORTED OUT AT DOLE OFFICE, SHE ATTACHED TO EARL FLUID AND VISIT THERE.	SHE GOES TO VISIT HER FRIEND ALONG WITH HER SLOBBISH HUSBAND, AND BECOMES THE GOAL OF MARRIED LIFE AS PLAY HOUSE.	VERGING UP HER OPTIONS DESPONDENTLY AFTER SEEING HER MARRIED FRIEND'S LIFE, SHE SERIOUSLY REACHES A DECISION. AS YET, WE DON'T KNOW WHAT IT IS.	WE SEE THE SISTER APPARENTLY CONTENTED, VISITING THE HOSPITAL AND PREPARING FOR AN OPTIONS AND A TELEVISION.	WE SEE HER SETTLING INTO A PROPERLY NON MARRIED LIFE IN THE HOSPITAL WITH HER COMPULSIVE BOYFRIEND
	AT DOLE OFFICE STILL TRYING TO SORT OUT HUSBAND'S SICK BENEFIT, SHE WITNESSES THE CHAOS IN WHICH PEOPLE TALK ABOUT MARRIED LIFE TO SISTER.	WE SEE HER GETTING A JOB AT THE MALL OUT AS HER HUSBAND CONCLUDES HIS OWN EMPLOYMENT THERE.	WE SEE HER ARRANGING FOR POET'S SISTER TO CALL ROUND WHILE SHE AND HER HUSBAND SICK DAY AND ALSO AT HOME WITH BODILY DISFIGURED HUSBAND.	POET'S SISTER COMES TO VISIT, AND HER FRIEND EXPLAINS HER MARRIAGE TO HER. ALL THE WHILE UNAWARE THAT HER HUSBAND HAS AIDS.	WORKING AT THE MALL WE SEE HER REVEALING HER MASK SMILE AND UNDERSTAND SIDE. LATER. AT HOME, HER HUSBAND REVEALS THAT HE HAS AIDS.	STUNNED BY THE NEWS OF HER HUSBAND'S DISEASE, A VISITING HOSPITAL TO GET A CHECK UP HERSELF. SHE EVENTUALLY THROWS HER HUSBAND OUT OF THE SHARED	DESPITE THROWING HER HUSBAND OUT, SHE IS NO PIECE OF THE PAST OF PUBLIC SUICIDAL FAILURE PRAY TO THE GOD JUSTICE VALVES.
	BACK AT WORK AND FINISHING THE MALL OFF NOTICING THAT HE HAS THE BEGINNINGS OF SOMETHING EVIL WRONG WITH HIM.	WE SEE HIM OUT AT THE PUB WITH HIS MATES DRUNK AND VIOLENT. BEATS UP REST BOY, AND IS TAKEN HOME BY TAXI DRIVER.	UNBEKNOWNST TO HIS WIFE AND MAYBE ALSO TO US, THE BUILDER HAS RECEIVED THE NEWS FROM THE HOSPITAL THAT HE HAS AIDS.	SITTING WATCHING T.V. HE TURNS THE FACT THAT HE HAS AIDS OVER AND OVER IN HIS HEAD, UNABLE TO MAKE SENSE OF IT. UNABLE TO TELL ANYONE.	FINALLY TELLS HIS WIFE THAT HE'S GOT AIDS. AFTER WRESTLING WITH THE ETHICAL DECISION ABOUT WHETHER TO TELL HER, SOMETHING UNKNOWN TO HIM.	INSTEAD OF THE SUPPORT AND SYMPATHY HE'D EXPECTED THE BRICKLAYER IS TOTALLY REVILED BY EVERYONE. IN THE END, HIS WIFE THROWS HIM OUT.	DESPISED BY SOCIETY AT FILLED WITH IGNORANCE AND SELF-PITY, WE SEE THE BRICKLAYER BECOME HUMAN CONFUSED OF THE ACTS OF
	DECIDES THAT THE VACUUM IN HER LIFE MIGHT BE FILLED IF SHE GOT INVOLVED GROUP EVENTS. THOUGH THE MEETING IS CHAOTIC.	BECOMING ACTIVE TO GIVE HERSELF A SENSE OF WORTH, WE SEE HER UNWITTINGLY DEVALUE THE WOULD-BE SOCIAL KILLER.	AT THE MALL OPENING, THE POET'S SCHOOLFRIEND FINDS HERSELF IN A UNIVERSE WORLD OF WONDER, AND REALIZES THIS IS WHAT MISSING FROM LIFE.	SHE STARTS TO SHOP AT THE MALL, AND STARTS TO FALL IN LOVE WITH THE PROCESS OF SHOPPING. SEEING IT THROUGH HER EYES, WE SEE [illegible]	SHE DISCOVERS THE ZIPLESS, NAMELESS SEXUALITY OF THE MALLS AND DECIDES BY DEFAULT TO ABANDON HERSELF TO IT COMPLETELY.	WE START TO REALISE AS SHE DRIFTS FURTHER INTO HER CARD-PAID DREAMLAND. THAT SHE'S HOPELESSLY IN DEBT. EVENTUALLY, THE CREDIT POLICE MOVE IN AND WRECK HER	AFTER HUMILIATION OF BEING HARASSED BY CREDIT COMPANY, SHE EVENTUALLY RECONCILES POOR EX HUSBAND WITH HER [illegible]
	WORKING IN HISTORY, GETTING INVOLVED IN THE LIVES OF THE PEOPLE HE'S STUDYING, WHILE FAILING TO NOTICE HIS WIFE'S NEED [illegible]	ABSORBED IN HIS SCHOOLWORK AND HISTORY OF A TRADITIONALLY CHAOTIC TIME BOB HARDY SHUT THEMSELVES WITH PERSONAL [illegible]	AS THE MALL OPENS, THE PARALELS WITH HIS HISTORICAL RESEARCHES BECOME UNBEARABLE TO AVOID.	AS EVERYTHING AROUND HIM CRUMBLES, BECOMING STRANGE AND NEW, HE USES HIS HISTORY RESEARCH TO ANCHOR HIMSELF MORE DEEPLY IN THE PAST.	HE DISCOVERS, MUCH TO LATE, THAT HIS MARRIAGE IS FALLING APART. INSTEAD OF FACING THE PROBLEM, HE DECIDES TO RETREAT BACK TO HIS HISTORY.	IN BETWEEN STUDYING HISTORY, HE MEETS HIS EX-STAR PUPIL AND DISCOVERS THAT HE'S A RIVALRY, HE LEARNS THAT HIS WIFE HAS RUINED THEM BOTH [illegible]	CONCLUDING HIS HIS STUDIES AT HOME REVELATORY POINT, MANAGES TO REDISCOVER HIS ALMOST-LOST MARRIAGE
	WE SEE HIM DILIGENTLY SETTING UP HIS MANDELBROT PROGRAMME FOR THE FIRST TIME, AND THE SOCIAL WORKER GETTING A GLIMPSE OF IT.	WITH HIS COMPANY, WE SEE THAT HE HAS GOT SUB IS MALL. AND REALISED TAKE THIS AS A SUBMISSION. ALTHOUGH IT ISN'T.	WE SEE THE KID, WITHOUT BEING AWARE WHAT HE IS DOING, AS HE SETS UP HIS BRILIANT COMPUTER PROGRAM, ALSO IN ONE AS POET/ANALYST MEETING	[illegible] BECOMES OBSESSED BY THE BEAUTY AND ABSURDITY IN THE MANDELBROT SET. THE KID IS RUNNING BOTH HIS COMPUTER PROGRAMS AND THE POET/ANALYST RELATIONSHIP, UNKNOWN TO ANY	KEEP WE OUT OF THE WAY OF HIS FATHER'S EMOTIONAL TURBULENCE. THE KID IS FINALLY REVEALED TO POET AND ANALYST AS THE THIRD PARTY IN THEIR RELATIONSHIP.	HE DEMONSTRATES THE MANDELBROT SET TO THE POET, AND EXPLAINS THE IDEA OF FRACTALS TO THE READER.	HE CONCLUDES AS FAR SHOWS ANALYST THE MA CONSOLIDATES HIS RELATION WITH THEM AND SET OFF [illegible] OF A NEW WORLD
	EMBARRASSED SCENE IN WHICH HE'S ABSURDLY OUTGROWED AN SOCIAL WORKER. SHE LAUGHS AND HE GETS ANGRY. FINALLY WE HEAR HIS STORY TO [illegible]	SPENDING MORE TIME WITH [illegible] SOCIAL WORKER, UNBEKNOWNST HER MOOD AS SHE TELLS HIM ABOUT HER AND WHAT HAPPENED THERE.	REALISING DESPITE HIMSELF THAT HE IS FALLING IN LOVE WITH THE SOCIAL WORKER, HE ANGERS INTO A PARAXYSM OF GUILT.	THE VICAR CALLS TO SEE HIM, OSTENSIBLY TO HELP WITH HIS DEPRESSION AND EMOTIONAL PROBLEMS BUT ENDS UP ATTRACTED BY THE KID AND HIS MANDELBROT SET.	THE VICAR CALLS AGAIN, IN COMPLICATION FOR HIS DRUNKEN VISIT, AND DRUNK AND DESPERATE, MORE IN NEED OF [illegible] THAN [illegible]. AT HOME, THE ASIAN WOMAN [illegible]	HE CONSUMMATES HIS NEW RELATIONSHIP WITH THE ASIAN WOMAN, PUTTING THE GHOST OF HIS WIFE TO REST AS SHE DOES THE GHOST OF UGANDA	WE SEE HIM SETTLING INTO A HAPPY AND FULFILLED MARRIAGE WITH [illegible] AND ASIAN GIRLFRIEND, BOTH [illegible]
	WE SEE THE INCREASING POLITICAL AND EMOTIONAL CONFLICTS WITH THE SHOPKEEPER, HIS MARRIAGE AND HIS LOAN LAYOUT. HE FEELS UNEASY AS A RESULT OF THE MALL'S CONCLUSIONS.	HIS YOUNGER BROTHER, WHO HAD BEEN HELPING HIM WITH THE SHOP, LEAVES FOR A JOB AT THE MALL. HE SPENDS MORE TIME WITH TRAINEES.	ABSORBED IN HIS TRAIN SET, HE REFUSES TO ATTEND MALL OPENING AND WE NOTICE HOW BADLY HIS AFFECTIVE HIM. HIS WIFE GIVES HIM AN	TO COMPETE WITH THE MALL, WHICH IS OBVIOUSLY DRAINING HIS CUSTOM, THE ASIAN MAN THROWS HIMSELF [illegible] MALL AND, FINALLY, INTO HIS LOSS.	HIS MANIC PHASE OF SELF ASSURANCE GETS WORSE, UNTIL AT LAST HE DISCOVERS THAT HE HAS COMPLETELY DRIVEN HIS WIFE AWAY.	UNABLE TO SUSTAIN HIS ILLUSORY ZERO DOLLAR FREE EXCHANGE PAY CHEQUE, THE TRUTH STARTS TO DAWN ON HIM - HE'S ALONE, AND RUINED IN BUSINESS BY THE MALL.	OVERWORKING UNABLE TO BEAT THE MALL, HE FINALLY HAS A HEART ATTACK AND DIES ALONE DEAD OVER HIS TRAINS [illegible]
	GOES TO SEE BLACK GUY, AND FINDS HERSELF MOVED BY HIS STORY. ALSO, SHE CATCHES A GLIMPSE OF THE MANDELBROT SET, WHICH EXCITES HIM IN [illegible]	SPENDING MORE TIME WITH THE BLACK MAN, ARRIVE OUT HER UGANDAN STORY, AND ALSO BEING CALLED INTO DEAL WITH ARCHITECTS KIDS.	[illegible] DEPRESSED, SHE REFUSES TO SEE HIM. FALLING IN LOVE WITH THE BLACK GUY, AND THAT SHE ISN'T IN LOVE WITH HER ABSENTEE HUSBAND BY CONCERT.	TRYING TO AVOID THE BLACK GUY AND SORT HERSELF OUT EMOTIONALLY. SHE SPENDS MORE TIME WITH THE [illegible], INTRODUCING THEM TO THE ARCHITECTS WIFE.	IN A STATE OF COMPLETE EMOTIONAL COLLAPSE, SHE DECIDES TO LEAVE HER HUSBAND AND TAKES CALLS OUT THE BLACK MAN, AS THE GUY ABOUT [illegible]	BANISHING THE GHOSTS OF AMIN'S UGANDA, THE SHOPKEEPER'S WIFE CONSUMMATES HER RELATIONSHIP WITH THE BLACK GUY, AND IS MADE HAPPY	WE FIND HER SETTLED BLISSFULLY HAPPY WITH THE REMADE BLACK GUY HER HUSBAND NO LONGER MEANS ANYTHING TO HE
	WE SEE HIM ATTEMPTING TO OPEN UP A MALL PETITION BE CHAOS IN THE TOWN, AND ALSO MAYBE TAKING TIME OUT TO REVIEW HIS WORK. DUE TO THE STRUCTURE, HE'S [illegible]	THE CHAOS IN TOWN IS GETTING WORSE AND DISTRESS WE SEE THE BOLLOCKS CHEERLINE FOR THE POET'S PROTEST GIG, SCATHINGLY.	AT THE OPENING HE NOTICES FOR THE FIRST TIME HOW EFFICIENT MALL SECURITY IS, AND WONDERS ABOUT THE FUTURE OF THE POLICE FORCE.	INCREASINGLY EAGER TO PROVE HIS WORTH AGAINST THAT OF THE MALL SECURITY PEOPLE, HE WORKS TIRELESSLY, WHILE HIS MARRIAGE CONTINUES OF HIS WIFE.	WE SEE HIM IN CONJECTION WITH THE RENT BOY'S DUST, ALSO CALCULATING WE SETTLE ON HIS MALL PROTEST TRIUMPH WITH THE LOCAL PRESS.	HE WORKS HARD SMASHING THE MALL PROTEST, BUT HIS MOMENT OF TRIUMPH IS SPOILED BY THE REVELATION THAT HIS WIFE IS IN [illegible]	PARTNER IN CRIME AND MASSIVE DOWN WANT TO KNOW. UNABLE TO [illegible] MANAGE LESS HE LEARNS HE'S EVICTED FROM [illegible] THEY'RE TOO COLD TO CONSIDER EACH OTH THE ATTEMPT IS ALMOST SAD
	WE SEE HER AT HOME CLEANING AND BEING ANXIOUS, PERHAPS EVEN STARTING TO TALK TO THINGS. MAYBE AS SHE GETS LONELIER.	OFFERED A CHANCE TO GO TO THE MALL OPENING WITH HER PARTNER, SHE JUMPS AT IT. ANXIOUS TO BE FREE OF HER DARKEST HOME / PRISON.	AT THE MALL OPENING, SHE REALIZES WITH HORROR THAT THE WHITE WORLD IS LIKE HER BEAUTIFUL EMPTY PRISON OF A HOME.	[illegible] SHE HAS A FRIGHTENING AND PERHAPS VIOLENT CONFRONTATION WITH HER CONTEMPTUOUS HUSBAND THAT LEAVES HER MORE ALIVE AND TRAPPED THAN EVER. [illegible] CRACKLING.	TRAPPED AT HOME, SHE FINALLY DECIDES TO LET GO OF SANITY COMPLETELY, AND FINDS A WHITE NEW WORLD WHERE THE FURNITURE CAN TALK TO HER.	SHE REALIZES THAT [illegible] GO OF SANITY HAS BROUGHT HER MORE LOVE AND ATTENTION THAN ANYTHING ELSE. SHE FINDS THE LOST WORLD OF THE CHILD HOOD IN FOOTBALL PANTS.	TOTALLY CRAZY, SHE WHISKED OFF BY HER FATHER TO AN EXCLUSIVE SANITARIUM SOMEWHERE IN THE WORLD THAT I DON'T ALWAYS DEPENDED TO TAKE
	AS WORK ENDS, THE FARMER GOES TO LOOK AT THE COMPLETED SITE AND ENCOUNTERS THE MAN FROM NATURE. AT THE MOMENT, THERE IS A SORT OF COMMUNICATE.	WITH DAUGHTER OPPOSING TO TAKE PART IN THE MALL OPENING IN A SPIRIT AND MISGUIDED ATTEMPT TO COMPROMISE FOR HER SALVATION, SHE GETS INVOLVED	WITH HIS DAUGHTER AT THE MALL OPENING HE LOOKS AT THE MACDONALDS AND IS DISTURBED BY THE MASS - PRODUCTION OF REPRESENTS	HE LEARNS OBLIQUELY OF HIS DAUGHTER'S UNHAPPINESS, OR AT LEAST SUSPECTS IT, BUT IS TOO BUSY TO DO ANYTHING ABOUT IT, OR MAYBE DOESN'T KNOW HOW TO HELP	DECIDES THAT HE REALLY OUGHT TO INTERVENE IN HIS DAUGHTER'S MATERIAL MISERY, BUT IS UNABLE TO CONTACT HER. SHE ISN'T AT HOME THE GHOST.	REALIZES THAT HIS DAUGHTER IS CRAZY AND WHILE HE RIGHTFULLY VENTS HIS RAGE ON THE POLICEMAN SOMEWHERE INSIDE HE KNOWS THAT HE IS JUST AS MAD TO BE	FADED BY THE UNREALITY OF HIS DAUGHTER'S LI AND HIS OWN COMMUNICATE HE DECIDES TO CONFESS WHOLE MALL DEAL TO THE PAPERS.
	IN THE POET'S IMAGINATION, THE ABORTION SUCKS AND STARTS TO DESCRIBE THE DOCTOR GROUP AS SLIMY, TAKING HER PARTNER'S SIDE MORE AND MORE, FINALLY LEAVING	CONTEMPTUOUS OF MOTHER'S RELATIONSHIP AND POETRY GIG, SHE DEMEANS GLIMPSES HER PARTNER AGAIN, AND IS EXCITED BY THIS. SHE GROWS MORE LIKE HER BABY BOY.	REJECTING HER MOTHERLY VALUES, WE SEE THE ABORTION OPTING TO HANG OUT IN THE MALL WITH THE MALL RATS.	THE ABORTION IS SPENDING LESS AND LESS TIME WITH HER MOTHER AND IS YOUNG OUT EMBITTERED BESTIALLY, RUNNING WITH THE MALL RATS.	PERHAPS SHE IS STILL CLIMBED IN THE MALL AND WE SEE HER HAVING A CLUMSY ATTEMPT TO FINALLY [illegible] TO HER MOTHER. SHE'S [illegible]	THE ABORTION IS NOWHERE TO BE SEEN, HAVING GONE AWOL. ABSURDLY + POIGNANTLY HER MOTHER WORRIES ABOUT WHETHER SOMETHING HAPPENED TO HER.	WE SEE THE ABORTION FOLLOWING HER LOVELY FATHER AS HE WALKS AWAY. SHE'S DECIDED HAS CUSTODY NOW.
	SOME ELECT TO JOIN PROTEST GROUP WHILE OTHERS REFUSE STILL HOPING FOR WORK THEATRE. THEY TWIST AND NEED EACH OTHER AS TIMES GET CHILLY.	SOME GET SUCKED IN THE MALL, WHILE SOME REFUSE TO "COLLABORATE". MEANWHILE, LIFE IS MADE TOUGHER AND TOUGHER FOR THEM	AT THE MALL OPENING, THEY FINALLY REALIZE THAT POOR PEOPLE AREN'T ALLOWED IN. THEY ARE DISQUALIFIED FROM THE TOWN'S FUTURE.	MANY OF THEM TURN THEIR ENERGIES ON PROTESTS AGAINST THE MALL, TRYING TO COPE WITH THE TRAUMA NEW TERRITORY THEY'RE [illegible] IN.	THE SCENE IS STARTING TO COME TO A HEAD, COLLAPSING AROUND THEM AND THE MALL BECOMES A FOCUS FOR THEIR HATRED.	AT THE PROTEST, ALL OF SOCIETY'S CARDS ARE LAID ON THE TABLE AS THE POLICE MOVE IN TO CRUSH THE [illegible] STAMPEDE. THE NEW ORDER STANDS BRUTALLY DISCARDED.	WE SEE, FROM THE RUINS OF THEIR CULT A GREEN-BOUND ECONOMY SOCIETY IS [illegible] INFLUENCED BY THE [illegible]
	OUT AT THE MALL CHECKING OUT ANOTHER SHOPLIFT SCHEME, THE SHOPLIFT BE MEETS THE POLICEMAN AND HAS THE FACTS OF LIFE EXPLAINED. REGARDLESS THE MALL SECURITY WE SEE REMINDING OF LAW + CRIME.	THE SHOPLIFTER TRIES PATHETICALLY TO GET A JOB AT THE MALL, BUT THE SHOPLIFTING NEVER GETS IN THE WAY SHE'LL BE FROM MALL SECURITY.	AT THE MALL OPENING, THE SHOPLIFTER TRIES TO STEAL SOMETHING, BUT CAN'T. REALIZES MALL SECURITY IS UNBEATABLE.	IS TAKEN TO VISIT ARCHITECT'S WIFE, HER KEEPER FOR THE FIRST TIME, AND IS ANXIOUS ABOUT THE NEW LIFE THIS WILL ENTAIL.	IN HER FIRST MEETINGS WITH HER KEEPER, THE ARCHITECT'S WIFE, THE SHOPLIFTER DISCOVERS THAT THEY HAVE A LOT IN COMMON.	DURING THE PROTESTS, THE ARCHITECT'S WIFE SHOPLIFTING, AND DISCOVERS THAT SHE'S A NATURAL.	WITH THE ARCHITECTS WIFE GIVING IN SIDE INFORMATION, THE SHOPLIFTER COMPLETES A PERFECTLY ADAPTED HI [illegible]
	OUT AT THE MALL SITE AS WORK UNCLUDES, HE MEETS THE FARMER AND FOR A CHAT. WE MOMENTS THEY ARE ON THE SAME WAVELENGTH.	WE SEE THE MAN FROM NATURE CONFIDENTLY ADVISING FOR A JOB AT THE MALL. THEY DON'T REALIZE HE IS MAD. THEY OUT THAT HE'S ENGLISH	WE LEARN, TO OUR SURPRISE, THAT HE HAS GOT THE JOB. THAT HE ADDULED FOR, AND SEEMS ACCEPTED BY THE MALL STAFF	WE SEE HIM WORKING AT THE MALL, BIZARRELY ODDLY. FOR A START, HE CANCELS ALL ORDERS FOR JAPANESE EQUIPMENT, MUCH TO EVERYONE'S [illegible]	WHEN HIS EMPLOYERS DISCOVER THAT CUTTING OUT JAPANESE GOODS WORKS FINE ECONOMICALLY THEY DECIDE HE IS WORTHY OF MAKING FOR PROMOTION.	DURING THE PROTESTS, HE SHOUTS 'GO BACK TO SATURN' AT THE DEMONSTRATORS. THE STAFF TAKING THIS AS SOME [illegible] COLLOQUIALISM, [illegible] THIS LITERALLY	NOW IN A NEW POSITION, AS THE SITED MALL LOOKS FOR NEW CONSULTANCY, HE SUCCEEDS AND MALL MANAGEMENT AGREE
	AT DOLE OFFICE, PERHAPS WE SEE HIM TALKING TO SISTER'S FRIEND. HE IS TALKING A BIT SOMETHING BIG THAN [illegible] PLANS TO [illegible]	WE SEE HIM DRIVE LOADED OF THE DOOR STOP BY THE POET'S HIGH SCHOOL FRIEND. WHO DOESN'T REALIZE	FINALLY, AT THE OPENING, THE WOULD-BE SERIAL KILLER SEES THE POET FOR THE FIRST	HE FINALLY MANAGES TO MAKE HIS WAY TO THE POET'S HOUSE. WE SEE HIM JUST WATCHING	WORKING OUT HIS PLANS IN HIDEOUSLY UNPLEASANT DETAIL, HE DECIDES WHERE AND WHEN AND HOW HE	CROSSING THE ROAD AND ABOUT TO STRANGLE THE POET, HE IS RUN OVER [illegible]	PERHAPS WE READ OF HIS UNATTENDED FUNERAL IN THE PAPER

À droite : Suite du légendaire plan de l'intrigue des quatre cent quatre-vingts pages de *Big Numbers*.

PERHAPS SEEN TAKING THE HISTORIANS WIFE TO THE PROTEST MEETING, SPOTTING HIM AND PAIRING AND ASSUMING THAT HER POLITICS MATCH HIS OWN'S.	WE SEE HIM TAKING THE DRUNKEN BUILDER AND HIS MATE HOME, THROUGH THE CHAOS THAT IS TOWN BY NIGHT, AND HE FEELS A BAD JOB.	HEARS THAT HE'S BEEN AWARDED A PLACE ON THE MALL'S TAXI RANK AND IS ECSTATIC, EXCITEDLY RUSHING TO TELL WIFE THE GOOD NEWS.	BUSY FUTTING AROUND THE MALL WE SEE HOW HAPPY HE APPEARS TO BE WITH HIS INCREASED WORKLOAD AND NEW CONFIDENCE AND CHEERFULNESS.	WE SEE HIM DUBIOUSLY WORKING AROUND THE MALL HIS CAREFREE HAPPINESS IN CONTRAST TO DIRECT DISPUTATION TO WIFE'S MISERY. THE ACCIDENT IS FULLY BEHIND HIM.	THE TAXI DRIVER AT THE HEIGHT OF HIS EUPHORIA OVER HIS NEW JOB AND OVER THE [illegible] WOULD BE SEVERE KILLED AND KILLS HIM, CRASHING UP INTO A [illegible]	HIS NERVE BROKEN, THE TAXI DRIVER HAS TO STAY AT HOME LOOKING AFTER THE [illegible] BABY, AS A HOUSE-FATH
IF WE SEE HER AT ALL SHE IS AT HOME, WATCHING A SOAP OPERA, GETTING VICARIOUS DELIGHT FROM THE WARM INTERACTION OF SOMEONE ELSE'S LIFE.	IS TAKEN OUT DELIGHTED WHEN HE COMES HOME DRUNKED, WORKS OUT AND ON THE VERGE OF QUITTING. MAYBE HE'LL QUIT AND HE NEED'T BE LONELY SO MUCH!	THOUGH PUTTING A BRAVE FACE ON IT FOR HER HUSBAND AND FEIGNING HAPPINESS, SHE IS DEPRESSED. HE'LL BE AWAY MORE THAN EVER NOW.	SHE GOES TO THE MALL PERHAPS VAINLY TRYING TO SHARE HER HUSBAND'S ENTHUSIASM FOR IT, BUT SHE DOESN'T LIKE IT REALISES IT'S EVERYTHING SHE CAN'T HAVE.	HERE HAPPILY DOESN'T BUT SHE CAN SEE NO WAY OUT OF IT WITHOUT DESTROYING HER HUSBAND'S JOY FOUND HAPPINESS, WHICH SHE IS LOATHE TO DO.	WHEN HER HUSBAND IS BROUGHT HOME STRICKEN AND BROKEN, THE WIFE REACTS WITH AN UNUSUAL AMOUNT OF CHEERFULNESS.	THE WIFE NOW NEEDS TO BE THE BREADWINNER TAKING OVER HER HUSBAND'S JOB AS THE LATTER HAS DONE IN REVERSE OF HER EARLIER
MEETING WITH PROTEST GROUP AT CHAOTIC MEETING AND IMMEDIATELY GETTING EVERYONE'S BACKS UP. ASKING QUESTIONS ARE NOT ABOUT WHICH GOALS.	AN ENQUIRY IS PROPOSED BY SOMEONE ELSE ON THE COUNCIL IN RESPONSE TO THE LOCAL FURORE DRUMMED UP BY THE PROTESTORS.	AT THE OPENING, THE COUNCILLOR IS FILLED WITH A RELIGIOUS AURA FOR THE GRANDEUR AND RIGHTNESS OF HIS VISION. NOTHING CAN TROUBLE HIM.	WE EITHER SEE HIM OR HEAR OF HIM IN CONNECTION WITH THE DEPT NOBBLING OF THE COUNCILLOR WHO IS BACKING THE ENQUIRY.	WE PERHAPS ONLY HEAR THE COUNCILLOR REFERRED TO IN THIS EPISODE, TALKING CONFIDENTLY ABOUT HIS PROJECTED SUCCESS.	EITHER SEEN OR TALKED ABOUT, THE COUNCILLOR IS TRIUMPHANT IN GIVING THE ENQUIRY PROVING HIS VIEW OF THE WORLD	EITHER SEEN, OR (IMPLICATION), WE GUESS THAT THE PARLIMENTARY REVELATIONS WILL SCUPPER THE COUNCILLOR UTTER
MEETS WITH AMERICAN AGAIN, THIS TIME ON PURPOSE, AND ALTHOUGH NOTHING SEXUAL QUITE HAPPENS, WE REALIZE SOMETHING IS SOMETIME THERE.	GETS QUERRELLED BY BUILDER AND FRIENDS, JUST AS A GENERAL PART OF THE BROADER CONFUSION IN HIS LIFE.	EITHER AFTER OR DURING THE MALL OPENING, THE REST BOY SLEEPS WITH THE MALL MANAGER FOR THE FIRST TIME. WE LEARN HE HAS AIDS.	WE SEE HIM PERHAPS COMPLIANCE SPENDING TIME WITH HIS NEW AMERICAN LOVER WITH JUSTIFIABLY CHECKING OUT THE MALL AS A NEW PLACE OF TRADE.	THE REST BOY GETS BUSTED DURING WHICH TIME HE REALIZES HOW MUCH HE HAS COME TO LOVE THE AMERICAN, WHO EVENTUALLY DUMPS HIM OUT DISCRETELY.	AFTER MEETING HIS OLD HISTORY TEACHER, HE SPENDS A PROGRAM EVENING WITH THE AMERICAN, WHO TELLS HIM THAT THEIR AFFAIR IS ENDED, AND THAT HE'S LEAVING	THE REST BOY HAS FALLEN IN LOVE, COMPLETELY. HE SOMETHING TO LIVE FOR VERY ROMANTIC + SAD. HE COMFORTS THE PILLOW WEEPING BRICKLAYER TALES OF HIS LOST LOVE
SEEING THE FINISHED MALL, HE REALIZES THAT IT WILL HAVE AN ANTI-MALL CHURCH WITH CHEAPER RENTS AND IT TRIED TO CONTACT THE PROTESTORS.	AS THE MALL STARTS TAKING ON SHAPE, THE VICAR IS INCREASINGLY DEPRESSED AND WORRIED ABOUT THE FUTURE. HIS FAITH FALTERS.	AT THE OPENING, THE VICAR SEES THE IN-MALL CHURCH IN ALL ITS GLORY AND UNDERSTANDS THAT IT WILL TAKE HIS FLOCK AWAY.	OBSESSION VISITING THE BLACK GUY TO SORT OUT HIS PROBLEMS, THE VICAR IS SIDETRACKED BY THE KID AND HIS MANAGERIAL SKILLS. IT'S IMPLICATIONS BADLY SHAKE HIS FAITH.	CALLING ON BLACK GUY IS A DRUNKEN STATE, HE CONFESSES ALL HIS DOUBTS AND FEARS, EVENTUALLY REALISES THAT HE'S DEEPLY LOST TOUCH WITH THE CLERGY.	THE VICAR, SIGNING ONTO THE DOLE, COMES TO REALIZE WHAT A HARSH WORLD IT IS WHEN HE FINDS HE CAN'T GET A JOB AS A SOCIAL WORKER.	THE VICAR FINALLY FIND A PLACE FOR HIMSELF IN THE CONSUMER ECONOMY. DESPITE WHAT HIM TO LIVE BY, ULTIMATELY, THAT'S
THE KIDS BEHAVIOUR IS BECOMING INCREASINGLY FRANTIC + DISTURBING. SHE TRIES REACTIVE OUT, BUT TO NO AVAIL. HER HUSBAND WON'T HELP	AT WITS END, SHE CALLS IN THE SOCIAL WORKER TO HELP DEAL WITH HER NEAR BERSERK CHILDREN. SOCIAL WORKER SEEMS MORE WORRIED ABOUT HER.	ALTHOUGH ALARMED WHEN THE "KEEPER" SCHEME IS SUGGESTED TO HER, SHE ACCEPTS. ANYTHING TO TAKE HER MIND OFF HOME LIFE.	THE ASIAN SOCIAL WORKER BRINGS THE SHOPLIFTER ROUND, INTRODUCING HER CHARGE TO HER FOR THE FIRST TIME. SHE IS IMMEDIATELY AWARE THE TWO WOMEN ARE SO DIFFERENT.	MEETING WITH THE SHOPLIFTER, NOT WITHOUT SOME TRIEPIDATION, SHE DISCOVERS THAT THEY HAVE MUCH IN COMMON, DESPITE THEIR OBVIOUS DIFFERENCES.	TAKEN SHOPLIFTING BY THE SHOPLIFTER AND DISCOVERING A NATURAL APTITUDE, SHE UNDERSTANDS FINALLY THAT ONE MUST SIMPLY TAKE THE LIFE ONE HANDS.	AS A KEY FIGURE IN SHOPLIFTER'S NEW [illegible] SCHEME, SHE [illegible] A THRILLING NEW LIFE. HUSBAND DOESN'T LIKE A TIME, AND SHE STILL
IS AT THE PROTEST MEETING, WHICH IS CHAOTIC. HE APPEARS UNDERSTAND ABOUT THE PROBLEMS HIS WIFE IS HAVING.	WHEN A SOCIAL WORKER IS CALLED IN TO DEAL WITH IS CHILDREN, THE ARCHITECT'S REACTION IS TO BLAME THE WIFE, SHE SHOULD BE RESPONSIBLE.	AT THE MALL THE ARCHITECT'S PRIDE IN HIS VISION IS SURELY THAT DULLED BY THE REALITY, AND THE REALIZATION THAT HE'S NOW OUT OF A JOB.	HE MORE OR LESS BARRICADES HIMSELF AWAY FROM HIS WIFE AND HER VISITORS, ENERGISED IN BECOMING OUT A NEW CONTRACT FOR HIMSELF.	AFTER SOME SLIGHT MISGIVINGS ABOUT HOW IT SITS WITH HIS STATED CREATIVE ETHICS, THE ARCHITECT DECIDES TO HELP DESIGN NEW PRISONS.	WORKING ON PRELIMINARY MODELS OF PRISON WHILE OTHER MEMBERS OF HIS FAMILY UNSETTLED BY HIM, ALSO PREPARE FOR PRISON IN SLIGHTLY DIFFERENT WAYS.	THE ARCHITECT, WELL HIS PRISON MODELS, MOVES WITH HIS WIFE AND FAMILY, UNAWARE OF THE THAT THEY MOTIVATE TO FOR A PARTNERSHIP
REACTS IN HORROR AND ANGER TO HER OLDER BROTHER'S CALLOUSNESS. THE GAME BECOMES PHYSICALLY VIOLENT WITH HIM IN REAL LIFE.	TALKING WITH THE SOCIAL WORKER, HE BEGINS TO REALISE HOW MUCH THE GAME HAS TO DO WITH HER BLACK WORLD-TO-BLACK WORLD	DECLARES WAR ON HER BROTHER AT THE OPENING. SHE SEES SOME OF THE BLACK YOUTHS, AND IS ATTRACTED TO THEM.	HER BROTHER SNITCHES ON HER TO HER PARENTS, MAYBE ABOUT THE POSSESSION OF A SMALL AMOUNT OF GRASS SUPPLIED BY THE BLACK YOUTHS.	DECIDES THAT SHE HAS NO CHOICE OTHER THAN TO WAR AGAINST HER BROTHERLY VALUES BY STRENUOUSLY JOINING THE GAME.	HER IDENTIFICATION WITH HER BLACK PEERS BECOMING TOTAL. THE ARCHITECT'S ELDEST DAUGHTER DECIDES TO REBEL AGAINST ALL HER PARENTS VALUES	ABSORBING THE DILEMMA OF BEING BLACK-BLACK IN THE GHETTO. SHE STARTS TO IDENTIFY WITH BLACK ACTIVISM, AND BOBBY MARLEY AND REGGAE
OFFERING SUPPORT TO THE WHITE LESBIAN WOMAN WHO HAS HAD A BREAKDOWN, THE BLACK WOMAN DRAWS SHE IS DISENCHANTED.	RAISING HER BABY AND HELPING SUPPORT THE WHITE WOMAN. WE SEE THE BEGINNINGS OF A HARD POLITICAL AWARENESS	BECOMING POLITICALLY ACTIVE, THE BLACK WOMAN TRIES TO GET THE WHITE WOMAN TO CLAIM COMPENSATION FROM HER EMPLOYER.	IN AN ATTEMPT BY THE CORRUPT WHITE BOSS TO REMOVE HER SUPPORT FROM THE WHITE WOMAN, SHE IS BUSTED ON TRUMPED UP CHARGES AND HER CHILD TAKES INTO CARE	SHE MAKES A LAST DESPERATE ATTEMPT TO REVIVE THE WHITE WOMAN AGAINST HER BOSS, WHICH LOOKS LIKE IT MIGHT WORK.	SUSI WHEN IT LOOKS AS IF HER PLANS TO EMANCIPATE THE WHITE WOMAN IS GOING TO WORK, THE BOSS TURNS THE TABLES, ENRAGED, HER CLEANER QUITS THE GAME.	THIS CHARACTER HAS BEEN COMPLETELY ABSORBED INTO THE CHARACTER OF THE BLACK WOMAN. THE OUT OF THE WHITE WOMAN'S CONTINUING THE GAME WITH SPITEFUL NASTINESS
AFTER BEING A REAL BASTARD IN THE GAME, THE ELDEST SON GETS INTO A VIOLENT ROW WITH THE DAUGHTER, AND IS ONLY SAVED BY YOUNGER BOY'S FRUITFUL TANTRUM.	TALKING WITH THE SOCIAL WORKER, HE IS MANIPULATIVE AND EVASIVE, PLAYING DOWN THE INCIDENT. HE DOESN'T LIKE ASIANS.	DECLARES WAR ON SISTER AT THE MALL OPENING. HE SEES VERY CLEARLY THAT THERE ARE TWO SORTS OF PEOPLE, AND IF YOU DON'T RULE, YOU'LL BE RULED.	HE SNITCHES UPON HIS SISTER TO HIS PARENTS ABOUT THE GRASS, WHICH HE HAS ONLY RECENTLY GIVEN UP HIMSELF, GETTING MORE ADVANCED IN DRUGS.	DISCOVERING HIS TRUE NATURE THROUGH THE GAME, THE SON DECIDES THAT HIS SISTER'S VALUES MUST BE RESISTED AND CRUSHED.	MANAGING TO BEAT HIS SISTER IN THEIR STRUGGLE FOR THE YOUNGER BROTHER'S LOYALTY, THE ELDEST SON SEES THE WHOLE VISION OF THE WORLD CRIPPLED BY THE GAME	STILL FLUSHED WITH TRIUMPH, THE ELDEST SON BECOMES INCREASINGLY PROUD OF HIS HEROISM WITH HIS YOUNGER BROTHER'S SOMETIMES CHEERFUL AMOUNT OF IT.
FIRED THE WHITE WOMAN BECAUSE SHE'S MISSING TIME THROUGH STRESS RELATED ILLNESS. SHE IS ON HER BEAM BREAK DOWN.	TO REDUCE STRESS POINTS, HIS CHARACTER TAKES A MISTRESS. AND CONTINUES HIS DECEPTIVE WORKINGS.	UNDER STRESS, THE WHITE BUSINESSMAN FINDS THAT HIS WIFE IS DIVORCING HIM JUST AS THE BLACK WOMAN STARTS CAUSING TROUBLE	THE RICH EMPLOYER PULLS STRINGS WITH HIS POLICEMAN FRIENDS TO HAVE THE BLACK WOMAN HARASSED AND THUS NEUTRALIZED.	THE RICH EMPLOYER STRUGGLES EVEN MORE VICIOUSLY IN HIS ATTEMPTS TO WIN OVER THE WHITE WOMAN, EVEN OFFERING HER GOD BACK.	AFTER BEING ON THE VERGE OF BEING SUCCESSFULLY SUED, THE BOSS FINALLY PROMISES MONEY BACK TO THE WHITE WOMAN AS A FINAL WAY TO BUY HER OFF.	MARRIED TO THE WORKING WOMAN, THE BOSS CELEBRATES [illegible] EXTRA CURIA AND ABUSIVE TOWARDS ON
THE MINOR BLEMISHES OF HIS GAME CHARACTER ARE LESS INSTRUMENTAL THAN THE MISERY OF FAMILY LIFE + BRIVENE ON HIS WIFE - TANTRUM.	SHY AND FAIRLY QUIET WHEN ASKED BY SOCIAL WORKER ABOUT HIS TANTRUMS, HE SEEMS EMBARRASSED ABOUT THE WHOLE EPISODE.	WITHDRAWN AND EMBARRASSED, AT THE MALL OPENING WE SEE HIM LOOKING AT THE CLOTHES IN THE DRESS SHOPS, BUT WAY IN BIG.	WE SEE THE YOUNGEST SON GROWING INCREASINGLY UNCERTAIN OF HIS VALUES IN THE FAMILIAL POWER-STRUGGLE. HE PREFERS HIS SISTER, BUT IS SCARED OF HIS MOTHER.	CONFUSED AND TORN BETWEEN SISTER AND BROTHER, WE SEE THE YOUNGER SON TRYING ON HIS MOTHER'S CLOTHING	ASHAMEDLY AND APOLOGETICALLY, AFTER AN EARLY SHOW OF STRENGTH, THE YOUNGEST SON DECIDES, THROUGH FEAR + NECESSITY, TO SIDE WITH HIS [illegible]	THE YOUNG BROTHER, SINCE AND INTERVIEWED SEEMS TOTALLY CRUSHED AND IN TIMIDLY TO HIS ECOBAT'S BLUE. BUT THIS IS A SCARY ASSESSMENT OF
FIRED BY HER BOSS FOR TAKING TOO MUCH TIME OFF SICK, THE WHITE WOMAN HAS A COMPLETE NERVOUS BREAKDOWN.	MINISTERED TO BY THE BLACK WOMAN, THE WHITE WOMAN SLOWLY RECUPERATES FROM HER ENTANGLEMENTS.	CONFUSED AND UNCERTAIN, THE WHITE WOMAN TRYS TO DECIDE WHETHER SHE SHOULD SUE HER BOSS AS THE BLACK WOMAN ADVISES, OR NOT.	FLOUNDERING WITHOUT THE BLACK WOMAN'S SUPPORT, THE WHITE WOMAN FINDS HERSELF LOOKS LIKE SHE'LL HAVE TO GO AHEAD AND SUE HER BOSS.	THE WHITE WOMAN, ENCOURAGED BY THE BLACK WOMAN, BE EVEN STRONGER SECURITY TO RESIST THE OFFER OF HER OLD JOB, THOUGH TEMPTED.	ON THE VERGE OF MILITANT ACTION, THE WHITE WOMAN FINALLY AGREES TO MARRY HER BOSS, ACCEPTING THE OFFER TO BECOME COMPANY DIRECTOR TO HER CONSIDERABLY.	HER STRESS-POINTS INCREASED BY HER HUSBAND'S INFIDELITY, THE GAME OF SEVERE OPTIONS TO HIS SUICIDE. SHE IS THEN IS MURDER HER HUSBAND
HAUNTED BY THE RESTBOY, HE DELIBERATELY SEEKS HIM OUT, WANTING TO SEE HIM AGAIN. NOTHING MUCH HAPPENS, BUT THERE'S SOMETHING THERE	STILL HAUNTED BY EROTIC OBSESSION WITH THE RESTBOY, HE INTERVIEWS PROSPECTIVE STAFF FOR THE MALL. BUT THERE'S SOMETHING ABOUT THE LAST GIRL HE'S FOUND THAT MAKES HIM [illegible]	EITHER AFTER OR DURING THE MALL OPENING OR DURING IT, THE MANAGER CONSUMATES HIS RELATIONSHIP WITH THE REST BOY, WHILE HE HAS AIDS	HE IS SPENDING MORE AND MORE TIME WITH THE RESTBOY, EXPLORING THE NEW WORLD, WHILE HAVING LESS TO DO WITH THE MALL	THE MALL WORK SEEMS INCOMPREHENSIBLE TO HIM. WHEN CALLED ON TO BAIL OUT THE REST BOY, HE REALIZES HOW DEEPLY HE'S INVOLVED WITH SOMETHING OF WHICH HE KNOWS NO CONTEXT	SEEING THE RESTBOY, HE BREAKS IT TO HIM GENTLY THAT HE'S DECIDED TO END THE AFFAIR AND GO BACK TO AMERICA. HE UNDERSTANDS, SMILING, AND IS DEVASTATED WHEN HE LEARNS OF HIS DEATH	GOING BACK TO AMERICA (MAYBE NARROWLY AVOIDING BEING IMPLICATED WITH WIFE), HE DISCOVERS THAT EXCEPT IN YOUTH SHE HAS LEFT A MARK THAT NO LOVER WITH HIM HAS
AT HOME ON THE ESTATES BUD EN COUNTERLINE THE MALL BRUISE GROUPS WE SEE THE RUTHLESS WAY SHE INDOCTRINATES UNDER A VEIL OF INNOCENCE	WE SEE HER INTERVIEWING STAFF FOR THE MALL, OBVIOUSLY UNDERSTANDING DISMAYED BEHIND HER VENEER OF INNOCENCE, IN THE END, SPEECHLESS.	AT THE MALL OPENING PERHAPS FACILITATED BY HER HUSBAND'S PRESENCE SHE COMMENCES HER DESTRUCTIVE MALL BOMB SCHEME.	WITH THE WELCOME ABSENCE OF HER HUSBAND FROM MALL AFFAIRS, WE SEE THE WIFE'S RUTHLESSNESS INCREASING, MAKING HER LITTLE GOD-LESS FRIEND.	WITH CHAOS AND MADNESS ALL AROUND HER, THE MANAGERESS DIES. HER HEAD IN A BAG DECIDES THAT SHE AT LEAST WILL COME OUT OF ALL THIS INSANITY SHOWING A PROFIT OF SOME KIND.	RUTHLESSLY USING THE POLICE TO SQUASH THE MALL PROTEST, SHE ALSO TIES UP THE LOOSE ENDS OF HER BUSINESS CO-OP FRAUD. HER RUTHLESSNESS REVEALED IN HER MOMENT OF TRIUMPH.	AT HER MOMENT OF VICTORY SHE'S ARRESTED FOR TAX THOUGH NOT THE ONE SHE GUILTY OF. SHE GOES UP TAUNTS TO THE POLICEMAN TO WONDER WHAT'S HI
HIS STATISTIC ARE GETTING MORE UNREASONABLE, AND THE PROTEST MEETING ISN'T PLEASANT, BUT THERE'S SOME EMOTION TIME VISITING HIM ONLY WE KNOW HIS THE PERSON HE'S ENCOUNTERED ON HIS WAY	STATISTICS OUT OF CONTROL, IN FACT ALL CONTROL. THE ANALYST REACHES A LOW EBB. THE LAST PERSON HE SEES IS THE GIRL HE'S FOUND THAT (AGAIN, BY MISTAKE).	HAVING AGREED TO MEET THE MODERN LOVER AT THE OPENING, THE ANALYST IS STUNNED TO FIND THAT IT IS THE POET.	EXPLORING HIS RELATIONSHIP WITH THE POET, PARTICULARLY THEIR POLITICAL DIFFERENCES AND SIMILARITIES IS FINALLY SHOCKED TO LEARN OF A THIRD PARTY.	CONTINUING TO EXPLORE HIS STRANGE RELATIONSHIP WITH THE POET, HE DISCOVERS THAT THE KID IS THE THIRD PARTY AND HAS ESTABLISHED DOUBTS ABOUT WHAT USEFUL PART HE'S GETTING INTO HERE.	DISTURBED BY DEVELOPMENTS WITH THE KID, HE VIEWS THE LESS DECIDES TO ABSENT IT ONLY. WITNESSING THE BRUTALITY AT THE MALL PROTEST HE DECIDES TO FLEE AND QUIT HIS GOD-AWFUL	THE ANALYST IS UNDER THE MYST OF THE KID, DECIDES TO TRUST HIS INSTINCTS. CONSIDERABLE [illegible] WITH POET AS KID, HE SEES OFF RIVAL
WE LOOK IN THE TINY EMOTIONAL LIVES OF THE MINATURE PEOPLE. THESE ARE BEING INFLUENCED BY HEROLIES AND EVENTS IN REAL LIFE THEM AFFECT THE SHOPKEEPER.	STILL RESPONSIVE TO THE DAILY HEROLIES WE SEE THE PERFECT LITTLE TOWN TOUT MORE AND SHOPKEEPER SPENDS MORE TIME WITH H	RESPONSIVE TO THEIR EMOTIONS BLACK MOOD, A SENSE OF SADNESS AND BITTERNESS STARTS TO DEVOUR THE PERFECT MINATURE WORLD.	NEGLECTED WHILE THE SHOPKEEPER THINGS HIMSELF INTO HIS WORK, THE LITTLE WORLD IS PUT ON HOLD, WAITING ANXIOUSLY IN THE OPEN OF AN EXTENDED INTERVAL.	AS THE SHOPKEEPER LOSES HIS GRIP ON THE REAL WORLD HE COMPENSATES BY ACTING MY WORLD THROUGH A MINIATURE THAT CREATES SUCH PAINFUL FEELINGS OF PAIN ASSURANCE + OPTIMISM.	AS THE SHOPKEEPER'S WORLD FALLS APART, WE SEE CHAOS AND ENTROPY HIT THE TINY TOWN, AS THE EMOTIONAL POVERTY BENEATH ITS SURFACE IS REVEALED	BY THE SHOPKEEPER SUFFERING HEART-ATTACK, HE FALLS OUT THE LAYOUT, THE WHOLE TOWN SUFFERS TERRIBLE MINATURE APOCALYPSE.
					THE GREAT FIRE OF NORTHAMPTON.	
CONSTRUCTION, ENDING IN COMPLETION OF THE MALL.	HIRING OF STAFF PRIOR TO OPENING	THE MALL OPENING.	THE MALL STARTS TO EXERT ITS INFLUENCE ON THE COMMUNITY.	THE MALL CONSOLIDATES IT'S EFFECT ON THE COMMUNITY.	WITH ALL OPPOSITION EFFECTIVELY CRUSHED, THE MALL IS TRIUMPHANT.	THE MARKET HAS STAGNATED THE DINGY MALL STAND LOOKING [illegible] NOTICE THE MINIATURE VENTURES THAT THRIVE
HUMAN RELATIONSHIPS AND REACTIONS ARE ALMOST A SEA OF CONFUSION.	THE NORM OF CHAOS AND INCOHERENCE.	REALIZATION.	EXPLORING AND REACTING TO A NEW LANDSCAPE.	DISCOVERIES + DECISIONS.	REVELATION. THE TRUE FACE OF THE NEW WORLD IS REVEALED.	THE NEW WORLD AUTHORITY. [illegible] AT LAST.

Tout en haut : Alan qui fait la « Dance des Gull Catchers » [*« Gull » signifie « mouette » en anglais*, NdT].

Ci-dessus : Peinture à l'huile de Campbell tirée de la première édition du recueil de *From Hell*.

Ci-contre : Une puissante illustration peinte par Campbell pour la couverture du sixième numéro de *From Hell*.

From Hell

« Notre histoire est écrite, Netley, en lettres de sang… gravées dans la pierre. » ***From Hell*, chapitre 4**

From Hell est la première série d'Alan Moore pour *Taboo*, l'anthologie d'horreur de Steve Bissette. Six chapitres sont publiés dans les numéros 2 à 7 pendant trois ans. Sous-titrée « Mélodrame en Seize Parties », c'est une reprise tentaculaire et postmoderne de la mythologie de Jack l'Éventreur. C'est aussi une dissection sociale de la tension raciale, de la lutte des classes et de l'extrême pauvreté de l'époque victorienne. Le récit y puise des éléments d'histoire, d'architecture, d'occultisme et de mythologie et les relie aux meurtres de Whitechapel. « L'idée, c'était de réaliser un documentaire BD à propos d'un meurtre. Au lieu de m'attarder sur "qui est le coupable ?", j'ai insisté sur "qu'est-ce qui s'est passé ?" J'avais vu des publicités pour *Dirk Gently, Détective Holistique*, le livre de Douglas Adams. Un détective holistique ? Il ne s'agissait plus de résoudre le crime mais de résoudre l'univers dans lequel ce crime avait eu lieu. Voilà l'angle qu'il me fallait. »

Moore ajoute : « Je me suis dit que si je trouvais un meurtre suffisamment intéressant, je pourrais suivre plusieurs pistes et peut-être résoudre toute une culture. »

Comme sujet d'analyse, Moore envisagea plusieurs tueurs en série, moins célèbres que l'assassin de Whitechapel. « Parce que c'était le centenaire des meurtres en 1988, on trouvait beaucoup de références sur l'Éventreur. Au départ, je n'avais pas envisagé de travailler sur lui, il avait déjà été trop utilisé. Mais je suis tombé sur le livre de Stephen Knight (*Jack the Ripper : The Final Solution*) et sur deux autres sources et je me suis dit qu'en fait, on pouvait raconter cette histoire de manière intéressante et inédite. Et que ça nécessiterait un sacré travail de recherches. »

Moore a déjà commencé à travailler sur l'intrigue lorsque Bissette, l'éditeur de *Taboo*, l'associe à Eddie Campbell, son ami et collègue de l'époque du Westminster Arms, pour illustrer la série. « Cinq meurtres, ce n'est rien, voilà ce qui me fascinait. Comment ces crimes avaient-ils pu prendre de telles proportions mythiques ? Une des choses évidentes qui distingue Jack l'Éventreur des autres tueurs en série, c'est qu'on ne l'a jamais attrapé. En échappant à la potence, il a aussi échappé à l'histoire. »

Si *From Hell* est chargé en mélodrame, ça n'est pas un simple polar pour autant. Moore révèle astucieusement l'identité du tueur dès le deuxième chapitre : c'est Sir William Gull, le médecin de la reine Victoria. Chargé par la monarchie de couvrir l'existence de la fille bâtarde d'un membre de la famille royale, Gull est poussé par son sens du devoir envers la Couronne à se débarrasser de la mère de l'enfant, ainsi que de plusieurs prostituées qui ont eu vent de l'affaire. Mais Gull, franc-maçon haut placé, est aussi un fou visionnaire. Il investit sa frénésie meurtrière d'une signification

Eddie
Campbell

Ci-dessus : Moore lui-même a dessiné trois illustrations en rapport avec *From Hell*. Elles furent publiées en troisième de couverture de *Taboo*. Celle-ci s'appelle « Arcanes Majeurs : l'hermite et le hiérophante : Merrick et Ganesh. »

spirituelle. « Le meurtre en soi n'est pas un événement très complexe. Quelqu'un se saoule, en frappe un autre sur le crâne avec une batte de base-ball et, voilà, il l'a tué. Il n'y a rien à ajouter. Mais toutes les tensions qui ont mené jusque-là, tout ce qu'il y a eu dans la vie de ces gens, toutes les ramifications sociales qui passent par le meurtre, voilà ce qui est fascinant. »

Une narration parallèle suit l'enquête de l'inspecteur de police Abberline mais bien sûr, il n'aura jamais la satisfaction d'attraper son homme.

Dès le départ, Moore structure *From Hell* en un livre de seize chapitres. Sans les restrictions habituelles d'un gros éditeur, la pagination de chaque partie peut être aussi longue que l'exige l'histoire. « C'était une histoire complète qui se déroulait sur une certaine période des années 1880. Seize épisodes suffisaient à raconter cette histoire. Mais j'avais conscience que j'allais devoir faire davantage de recherches tout au long de ce travail. Et j'allais peut-être trouver des informations qui emmèneraient l'histoire dans de nouvelles directions. Aussi, j'ai déclaré dès le début qu'il y aurait seize chapitres mais nous n'avons absolument pas déterminé leur longueur. Ça pouvait varier de huit à cinquante ou soixante pages. Cette manière de structurer le récit était plus naturelle. »

Steve Bissette se souvient : « Dès son premier coup de fil en 1989 pour proposer *From Hell* à *Taboo*, Alan avait toute l'intrigue sérialisée de son roman, avec des noms pour chaque chapitre, les prologue, épilogue et les clés de lecture. Dès le départ, il avait tout dans sa foutue caboche ! »

Le dessinateur Eddie Campbell explique qu'il s'est fait rouler pour illustrer ce projet de six cents pages. « Quand Alan m'a convaincu de le dessiner, c'était censé être seize chapitres de huit planches chacun. Mais le premier en faisait huit, le deuxième douze, le troisième dix-neuf, le quatrième trente-deux et on a même eu un chapitre de cinquante-six pages. »

En effet, ce n'est qu'au chapitre cinq, au bout de cent neuf pages, que le premier meurtre de l'Éventreur est mis en scène. Moore l'admet : « *From Hell* était prévu à l'origine comme un projet secondaire par rapport à *Big Numbers*. Mais ce dernier est devenu de moins en moins prioritaire quand il a commencé à péricliter. *From Hell* est alors devenu mon projet principal. »

Le choix du bédéaste Eddie Campbell pour illustrer un ouvrage d'Alan Moore n'est pas évident, surtout celui-là. Au début, les fans n'en sont pas ravis non plus. Campbell est, il est vrai, connu pour les dessins râpeux et parfois incohérents de son œuvre autobiographique *Alec* et de son étrange série *Deadface*. Rétrospectivement, son association avec Moore s'avère un coup de maître. Tout autre artiste populaire disponible sur le moment ne serait sans doute pas resté jusqu'au bout sur un projet si colossal. Et surtout, les illustrations contrastées de Campbell, au stylo fin et à l'encre, avec des grands aplats de noir, capturent à la perfection l'atmosphère de l'époque : de vrais dessins de presse de l'ère victorienne. Campbell raconte lui-même : « J'essayais d'imiter les dessins de cette période. Pour la première fois, on pouvait illustrer des choses reproduites de manière photographique. On pouvait gribouiller, renverser de l'encre, faire un lavis, utiliser toutes sortes de techniques. J'ai fait comme si je vivais dans les années 1890. »

L'enthousiasme de Campbell pour l'architecture est évident et transparaît parfaitement dans ses dessins éloquents. Sa vision sombre et miteuse du Londres victorien étouffe les détails visuels sous une astucieuse accumulation de brouillards, de reflets et d'ombres. Comme pour beaucoup des meilleures œuvres de Moore, on peine à imaginer un autre dessinateur sur *From Hell*. Moore abonde : « Je n'aurais pas

Ci-dessus : Dessin couleur du Dr Gull par Campbell.

À droite : La Reine Victoria fait la une du deuxième épisode de *From Hell*. Peinture de Campbell

À l'extrême droite : Peinture de couverture de Campbell pour l'écœurant huitième volume de *From Hell*.

pu faire *From Hell* avec un autre illustrateur qu'Eddie Campbell. Le style d'Eddie est unique, même dans les comics. C'est précisément ce style qui était nécessaire pour qu'on puisse faire ce qu'on a fait. »

Moore et Campbell utilisent avec brio un gaufrier à neuf cases durant toute la série. Là encore, il n'y a ni bulle de pensée, ni cartouche narratif à la troisième personne, ni onomatopée. Rien que de la narration graphique d'une profondeur jusque-là inégalée. « Eddie a déclaré que si on avait utilisé des cartouches, on aurait pu boucler l'histoire en une centaine de pages. C'est sans doute vrai mais je crois que nous avons fait le bon choix. »

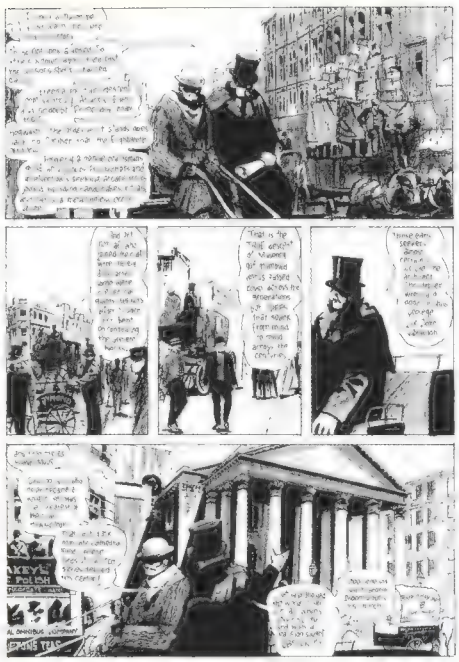
Campbell lettre lui-même ses planches avec des pattes de mouche en bas de casse, antithèse du « tout en capitales » traditionnel en bande dessinée. Le lettrage s'accorde parfaitement au dessin et rend la lecture encore plus immersive.

Dès le début, il est clair que Moore prépare un chef-d'œuvre très référencé et incroyablement complexe. Heureusement, le scénariste a pris goût aux recherches en écrivant « Shadowplay : The Secret Team ». Moore achète tout ce qu'il peut trouver sur les meurtres de l'Éventreur et sur d'autres tueurs en série. Pataugeant dans un siècle de théories et de résolutions défaillantes, Moore remonte la piste de tous les suspects possibles et envisage toutes les théories du complot. Il synthétise le tout en une intrigue dense, passionnante et informative. Cela dit, à l'inverse de la plupart de ceux qui ont écrit sur les meurtres de Whitechapel, Moore ne prétend pas avoir découvert la véritable identité du coupable. « Ça ne m'intéressait pas du tout de savoir qui était Jack l'Éventreur. C'est une enquête pour le *Club des Cinq*. Personne ne découvrira jamais la vérité. Jouer les détectives amateurs sur un cas qui a plus de cent ans, c'est sans espoir. C'est le comportement de l'époque qui me fascinait et me fascine encore… le personnage de William Gull est le coupable que j'ai désigné parce que c'était le plus intéressant. Par ses connexions haut placées, je pouvais m'appuyer sur lui pour explorer tous les aspects du mythe de Jack l'Éventreur. »

Eddie Campbell apprécie les efforts de recherche entrepris par son scénariste. « Quand Alan démarre un projet, il y injecte toute son énergie. Le premier colis qui est arrivé était énorme. Il y avait le premier script, un livre sur l'architecte Christopher Wren, un autre bouquin d'architecture et le *Londres de A à Z*, avec les plans de toutes les rues. »

Sur *From Hell*, Moore surpasse sa propre manie du détail, comme on le voit dans le volumineux index annoté à la fin de chaque chapitre. Là, Moore dévoile ses sources et révèle les scènes où il a dû inventer ou pervertir certains événements pour des raisons dramatiques, ainsi que les raisons qui ont motivé ses choix. Dans le recueil intégral de l'œuvre, ces notes occupent quarante-deux pages à elles seules. Le résultat des recherches de Moore lui permet d'inclure un bon nombre de personnalités de l'ère victorienne, dont William Morris et Walter Sickert. Aleister Crowley apparaît brièvement en tant que jeune écolier. William Blake et Robert Louis Stevenson ont eux aussi des petits rôles. « Elephant Man était dans un hôpital à une cinquantaine de mètres de l'endroit du premier meurtre. Buffalo Bill était en ville et fut interrogé par la police. Oscar Wilde vivait dans la même rue qu'un des principaux suspects. »

Certains passages de *From Hell* sont visuellement violents et extrêmement sanglants. Le scénariste tient à décrire la grande brutalité des meurtres de façon aussi réaliste que possible. La quasi-totalité des trente-quatre planches du chapitre dix traite du meurtre et de la dissection de la dernière victime de l'Éventreur. « Je faisais un livre dans lequel cinq prostituées se font tuer. Je voulais que les gens se représentent ce que ça faisait de passer deux heures dans une pièce à découper une femme. Il n'y a rien de glamour, là-dedans. Ça me semblait la seule façon honnête de le faire. »



Moore ajoute : « Je suis sûr qu'avant la fin, tout comme Eddie et moi, les lecteurs auraient tout fait pour quitter cette pièce. Je me sentais investi d'une responsabilité, envers moi, envers le livre et, bizarrement, envers les femmes : je devais montrer ça sous un éclairage aussi cru que possible, sans la moindre émotion. » Avec justesse, Moore décrit *From Hell* comme « l'autopsie d'un événement historique qui utilise la fiction en guise de scalpel ».

Durant ses meurtres ritualisés, Gull s'approprie un pouvoir visionnaire. Il entr'aperçoit des événements à venir dans le siècle suivant. Gull est abasourdi par ses visions : téléphones portables, bureaux contemporains, télévision. Il voit des tueurs en série plus récents comme Ian Brady ou Peter Sutcliffe. Étant donné qu'on peut remonter la trace de la plupart des avancées technologiques, politiques, artistiques et littéraires des temps modernes dans les années 1880, Moore part du postulat que les meurtres de Whitechapel ont accouché du XX^{e} siècle. « Tout comme la France, en envahissant l'Indochine dans les années 1880, a semé les graines de la guerre du Viêt Nam… ou les expériences de Michelson-Morley ont mené à Einstein et à la bombe atomique. »

Moore remarque : « On a l'invention de la mitrailleuse. De la voiture à moteur. Les débuts de l'art moderne. »

Il poursuit : « Si les années 1880 étaient un microcosme du XX^{e} siècle, il me semblait que ce qui était arrivé à Mary Kelly dans cette petite chambre de Miller's Court – le dernier meurtre de l'Éventreur – serait un microcosme des années 1880. »

Moore développera plus tard : « William Gull agit plus ou moins comme une sage-femme dans l'accouchement sanglant du XX^{e} siècle. J'essayais de montrer aux gens les rapports entre les choses, les formes qui existent dans l'histoire, ce qui relie les événements, parfois des coïncidences et parfois une continuité porteuse de sens. Je crois que si les gens pouvaient voir les choses sous cet angle, leur expérience de la vie s'en trouverait enrichie. »

Dans le chapitre quatre, qui compte trente-huit pages, Gull emmène Netley, son cocher, visiter en carriole les hauts lieux du Londres surnaturel. Il trace ainsi la carte de ses divers repères mystiques, obélisques, cathédrales et monuments, les reliant selon un pentagramme. C'est un véritable tour de force qui réunit l'histoire et la géographie de la ville en un symbolisme maçonnique au service d'une narration captivante. Moore souligne son intérêt grandissant pour la psychogéographie. « J'aime à penser que si mon travail est complexe, c'est parce que nous vivons dans un monde complexe. J'essaie de donner un peu de cohérence à cette complexité. On peut réfléchir à la politique, à l'histoire, à la mythologie, à l'architecture, au meurtre et à tout le reste, en même temps, et voir comment tout ça est connecté. »

Ce chapitre a aussi changé le cours de la vie de Moore. « Il y a une scène dans laquelle le Dr Gull dit à son cocher que Earls Court était autrefois le site d'un puits dédié au dieu solaire Belenos. Gull déclare : "L'unique endroit où les dieux existent sans aucun doute est dans nos esprits où ils sont incontestablement vrais dans toute leur grandeur et leur monstruosité." En écrivant ça, j'ai compris que c'était exact et que j'allais devoir réorganiser toute ma vie selon cette vérité. » En effet, deux ans plus tard, pour son quarantième anniversaire, Moore annonce qu'il va devenir magicien. Nous y reviendrons plus tard.

Lorsque Moore suggère que Mary Kelly n'est pas la cinquième et dernière victime de l'Éventreur mais qu'il y a peut-être eu erreur sur la personne, nous assistons à l'un des moments les plus ingénieux et les plus émouvants du livre. Le scénariste a suffisamment de preuves ambiguës pour défendre son point de vue. « Je voulais juste

Ci-contre, en haut : Moore envoie à Campbell de nombreuses photos de Londres, essentiellement, en référence pour le tour de la ville de Gull et de Netley. En effet, lorsque la production de *From Hell* commence, Campbell a émigré en Australie.

Ci-contre, en bas : Encore une photo de référence : ici, l'église de St-George à Bloomsbury. Sur son blog, Eddie Campbell écrit : « Y a-t-il jamais eu un scénariste qui a fourni autant de références visuelles à son dessinateur ? Quand nous avons terminé le chapitre quatre, nous avions utilisé – je les ai comptées – soixante-quatre photos différentes, la plupart prises par Alan, classées par livres d'architecture et par période. » Sur le cliché, Moore a noté qu'on pouvait le voir avec sa fille Amber, en bas à gauche de la photo.

donner une fin heureuse à cette pauvre femme, sans pour autant aller à l'encontre de ce qui était vraiment possible. À la fin, lorsque le fantôme de Gull se rend sur le sommet de la colline en Irlande où se trouve cette femme qu'il n'a jamais vue auparavant, avec ces quatre petites filles, c'est, selon moi, l'une des scènes les plus puissantes du livre. »

D'abord publié par épisodes dans *Taboo*, *From Hell* souffre d'une publication longue et difficile. L'anthologie de Steve Bissette a des problèmes de programmation et les numéros peinent à sortir au rythme de deux par an sous le label SpiderBaby Grafix de l'artiste. À partir du quatrième numéro de *Taboo*, le financement du projet est pris en charge par la société Tundra de Kevin Eastman. Dès le numéro cinq, il tient totalement les cordons de la bourse. L'anthologie se traîne jusqu'à son septième numéro avant que sa publication soit suspendue (deux autres numéros seront publiés en 1995 sans la contribution de Moore). Tundra commence à rééditer les débuts de *From Hell* en petits fascicules au format « prestige » contenant deux chapitres chacun. Les deux premiers numéros sont ornés du logo Mad Love. Mais cette noble expérience échappe à tout contrôle : trop de projets, trop d'avances sur droits payées aux auteurs, Tundra fonce droit dans le mur.

Une fusion est annoncée entre Tundra et Kitchen Sink Press, la maison d'édition de Denis Kitchen (qu'Eastman a en réalité achetée en secret). *From Hell* est donc publiée sous le label Kitchen Sink à partir du numéro 3 en 1993, jusqu'à sa conclusion en 1996, sept ans après le premier chapitre édité dans *Taboo*.

Un épilogue, *Dance of the Gull Catchers*, est publié en 1998. Il contient un historique des différents éventrologues et autres théoriciens de la conspiration, ainsi qu'un index annoté de l'œuvre.

En 2000, le dessinateur recueille et publie toute la saga sur son propre label, Eddie Campbell Comics, en un volume massif de six cents pages. Campbell se souvient : « Il s'était passé dix ans entre la livraison du premier script et l'assemblage du recueil. » Il ajoute : « Dans la mythologie grecque, Ulysse met dix ans pour rentrer en Grèce après la guerre de Troie. Je me souviens de m'être dit que c'était farfelu. Dix ans, c'est vraiment très long. »

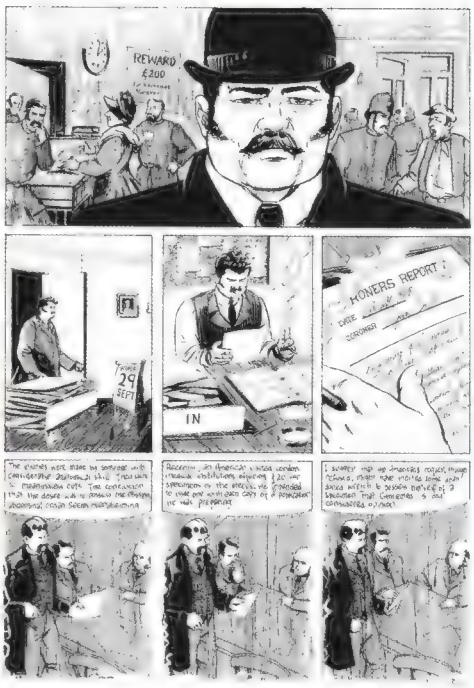
Lorsque Campbell décide de cesser son activité d'autoédition, il confie les rênes à la jeune société Top Shelf Productions de Marietta en Géorgie.

Steve Bissette prévoit de publier l'intégralité des scripts de Moore dans *From Hell : The Compleat Scripts*, une série de livres coédités par SpiderBaby Grafix et Borderland Press. Il doit arrêter après le premier volume (qui contient les quatre premiers chapitres) en raison de complications contractuelles avec Kitchen Sink Press et les droits d'adaptation en film. En effet, *From Hell* est la première œuvre de Moore à être adaptée au cinéma, dans une médiocre version hollywoodienne mise en scène par les frères Hughes avec Johnny Depp.

Imprimé au Canada et distribué dans le monde entier, *From Hell* a maille à partir avec les services douaniers d'Australie, du Canada, d'Afrique du Sud et de certains États nord-américains. Malgré ses scènes de mutilations, de meurtres sanglants et ses références à l'infanticide, c'est pour les quelques scènes de sexe qu'il contient que le livre est saisi.

From Hell n'est pas d'une lecture facile : la synthèse de toutes ces recherches forme une histoire continue, dense, complexe et puissante. Le résultat est extraordinaire et mérite d'être considéré comme l'une des œuvres majeures de Moore, comptant parmi les tout meilleurs romans graphiques jamais produits.

« Ouais, *From Hell*, j'en suis très fier. C'est un gros travail, sombre et monumental. »



Ci-dessus : L'inspecteur Abberline de Scotland Yard lit le rapport du médecin légiste sur la mort d'Annie Chapman.

Ci-contre : Campbell reçoit les scripts de Moore par fax qu'il imprime sur un rouleau de papier en continu. Cette section correspond aux pages 29 et 30 du chapitre huit, qu'on voit ici sous sa forme finale.

Pages 182-183 : Moore utilise de petits croquis pour mettre en place et rythmer son intrigue. Les trente-deux premières planches du chapitre huit sont positionnées sur deux pages de notes. On distingue les pages 29 et 30 (ci-contre) en bas de la page de droite.

PAGE 29.

PANEL 7. (FROM OVER)

WHILE LIZ LOOKS LESS ENTHUSIASTIC, ALBEIT COMPLIANT. SHE LOOKS RATHER BORED. ALL AROUND, THE STREETS ARE DARK. IT IS NOW ABOUT TWELVE THIRTY.

No Dialogue

PANEL 8.

NOW ALMOST A REPEAT OF PANEL SIX ON PAGE 27. WE ARE LOOKING THROUGH THE DOOR OF THE STABLE IN DUTFIELD'S YARD INTO THE SHADOWY INTERIOR, WHERE LIZ AND HER NEW PUNTER ARE HAVING IT OFF, PROBABLY IN A DIFFERENT POSITION FOR THE SAKE OF VARIETY.

No Dialogue

PANEL 9.

NOW A SHOT VERY MUCH LIKE PANEL SEVEN ON PAGE 27, SHOWING LIZ AND THE NEW PUNTER AS THEY LEAVE THE YARD IN SEPERATE DIRECTIONS IMMEDIATELY AFTER COITUS IS CONCLUDED, WITH LIZ COMING TOWARDS US IN THE FOREGROUND AND THE MAN HEADING AWAY DOWN BERNER STREET INTO THE BACKGROUND.

No Dialogue

PAGE 30.

PANEL 1.

ANOTHER NINE PANEL PAGE HERE. IN THIS FIRST PANEL, WOULD IT BE TOO MUCH OF A CONTRIVANCE TO HAVE A CLOCK UP ON A WALL SOMEWHERE, JUST TO FIX THE TIME? I DON'T KNOW WHETHER ANY PREMISES IN BERNER STREET WOULD LEGITIMATELY HAVE A CLOCK HANGING ABOVE THEM, (THE CLUB, PERHAPS?) BUT IF IT SEEMS FEASIBLE TO YOU THEN HAVE A SHOT WITH THE CLOCK UP IN THE FOREGROUND SHOWING THE TIME AS BEING A LITTLE BEFORE A QUARTER TO ONE IN THE MORNING. LOOKING DOWN PAST THE CLOCK WE SEE LIZ AS SHE PASSES ALONG THE STREET BELOW, LOOKING UP AT THE CLOCK FACE AS SHE DOES SO. IF

CHAPTER 8
"LOVE IS ENJOYED"
PG. 5.
PG. 6.
PG. 7.
PG. 8.
PAGE 9.
PAGE 10.
PAGE 11.
PAGE 12.
PAGE 13.
PG. 14
PG. 15
PG. 16

FROM HELL. CHAPTER 8.

GULL + WARREN IN THE MITRE.
EDDOWES – HER STORY.
STRIDE – HER STORY.

1- APPROACHING KELLY
2- KELLY HAS STRANGER
3- EDDOWES AT SHOE LANE
4- TELLS HIM
5- 1.00 AM. KILLED
6- KELLY AND EDDOWES
7- DRUNK
8- CATHY DRUNK IN HIGH STREET
9- POLICEMAN

PG. 17

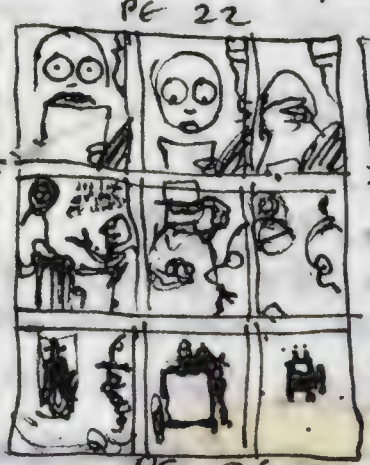
PG. 18

PG. 19.

PG. 20.

PG 21

PG 22



PG 23

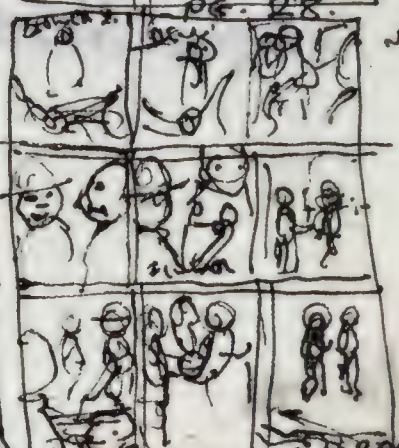
PG 24

PG. 25

PG 26

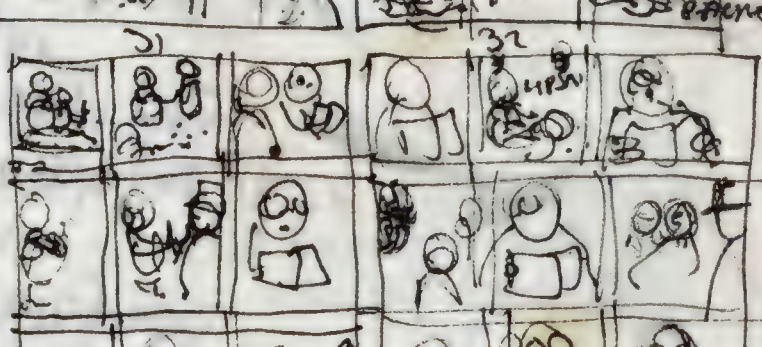
PG 27

PG. 28.



PG. 24

PG. 31



Ahh. Just let me...
...ah.
There...
Oh Lord...
Look, I can't go all the way. I...Jeez.
See, I ain't got no preventions, and I ain't wantin' no baby, so...
Aww, heck.
It does not matter, there is so much else we can do.
What are these pretty things? They should not be hiding themselves.
Ohh. But...but we're so near the hotel. What if somebody sees?
The manager? Oh, he is very tolerant. You should see his library sometime. His "White Book" with its pictures...
Mnn.
Mmll.
And none of its pictures...
Mmnh. Nnmm...
...none of them are as lovely as you.
Ahhh.
Ah, your sex. It smells so good, with the grass, with the night...
Let me taste it.

Filles perdues

« C'est tout à fait monstrueux… sauf qu'il s'agit de fictions, aussi vieilles que les pages sur lesquelles on les lit. Ni plus ni moins. Fiction et réalité : il n'y que les fous et les magistrats pour être incapables de les différencier. » ***Lost Girls*, chapitre 22**

L'autre série sur laquelle Alan Moore travaille pour *Taboo* est *Filles perdues* (*Lost Girls*), dont le premier épisode est publié dans le numéro 5, illustré en couleurs par Melinda Gebbie. *Filles perdues* est une BD pornographique post féministe, un commentaire intertextuel sur l'art, la musique, la guerre, la culture européenne, les attitudes sociales et, avant tout, sur le sexe à la *Belle Époque*.

Bien entendu, Moore a déjà abordé la sexualité à de nombreuses reprises auparavant, notamment dans l'épisode du « Sacre du Printemps » de *Swamp Thing*. « Il m'avait fallu deux ans pour comprendre que je pouvais faire une histoire qui parlerait de sexe sans qu'elle implique une créature du marais. »

Il ajoute : « "Le Sacre du Printemps" avait été très bien accueilli et m'avait poussé à prendre au sérieux l'érotisme ou – comme je préfère l'appeler – la pornographie. La différence entre les deux mondes dépend beaucoup du revenu moyen des lecteurs. »

La série souffre des mêmes difficultés que *From Hell*. Seuls cinq épisodes sont publiés dans *Taboo* avant que l'anthologie ne s'effondre en 1992. Deux ans plus tard, Kitchen Sink réédite ces derniers avec deux nouveaux chapitres en deux beaux magazines. Après la débâcle de Kitchen Sink, cinquante-six pages seulement ont été publiées sur une histoire qui en prévoit deux cent quarante. *Filles perdues* reste dans les limbes dix longues années avant d'être finalement publié dans une édition complète par Top Shelf en 2006.

Gebbie, une illustratrice underground de Sausalito dans la baie de San Francisco en Californie, rencontre Moore en 1988 dans le Café *Munchen* de Londres pour le lancement de l'ouvrage caritatif *Strip AIDS* (auquel ils ont tous deux contribué). Moore est déjà un grand admirateur de l'œuvre de Gebbie. « Je me souviens que *The Cockpit*, dans *Wet Satin*, m'en avait mis plein la vue, par son sujet extrême et par son exécution magistrale. Les textures et les éclairages de Melinda, son appréhension de l'anatomie par son bagage artistique et la nature intensément personnelle de son imagerie faisaient d'elle la dessinatrice la plus complète de l'époque, tant chez les femmes que chez les hommes, d'ailleurs. »

Plus tard, Moore et Gebbie se voient proposer séparément une participation dans une anthologie érotique intitulée *Tales of Shangri-La*. Un ami commun, le scénariste Neil Gaiman, croise Gebbie dans les bureaux d'un éditeur londonien et lui suggère de collaborer avec Moore sur ce projet. « Melinda est venue me rendre visite à Northampton pendant deux week-ends et nous avons échangé des idées à propos de la littérature érotique… je me disais qu'on pouvait faire une version de *Peter Pan* qui

En haut : Illustration de frontispice par Gebbie tirée de *Taboo* n° 5, montrant les premières versions de Dottie, Alice et Wendy.

Ci-dessus : Jacquette de *Lost Girls*, Volume 1, 1996.

Ci-contre : « Dottie » est séduite par le Capitaine Rolf Bauer dans le parc de l'hôtel.

En haut, à gauche : Dorothy découvre sa sexualité durant une tornade au Kansas.

Ci-dessus : Premier croquis de Gebbie pour une Alice âgée, sans doute davantage marquée par la vie qu'elle ne le sera finalement.

serait une lecture sexuelle de l'histoire, en s'appuyant sur le fait que, d'après Sigmund Freud, rêver de voler comporte une signification sexuelle. Melinda a dit qu'elle avait toujours aimé travailler sur des histoires dans lesquelles il y avait trois personnages féminins forts, inscrits dans une relation dynamique. Les deux concepts ont fait leur chemin. À partir de là, les idées ont jailli comme un feu d'artifice. Deux semaines après cette première idée, j'avais compris qu'il nous faudrait bien plus que huit ou seize pages dans une anthologie. Pour raconter cette histoire convenablement, j'avais estimé qu'il nous faudrait environ deux cent quarante pages. »

Les personnages principaux de *Filles perdues* sont empruntés à trois des romans anglophones les plus populaires de la littérature enfantine : Alice, d'*Alice au pays des merveilles*, Dorothy du *Magicien d'Oz* et Wendy de *Peter Pan*. Le titre est un jeu de mot avec les « garçons perdus » de *Peter Pan*. Chacune des filles est perdue, au sens propre et au sens figuré. « Choisir Alice, Dorothy et Wendy comme protagonistes était un moyen d'annoncer, dès le départ, que nous allions traiter du monde de l'imagination. Elles symbolisent à merveille l'imaginaire. Lorsque nous avons commencé à réfléchir à la part de la sexualité dans l'imagination, nous avons trouvé qu'elles seraient parfaites pour raconter ce genre d'histoire. »

Filles perdues se déroule à la veille de la Première Guerre mondiale dans un hôtel touristique en Autriche, non loin des frontières avec la Suisse, la France et l'Allemagne. Les filles perdues s'amusent et se séduisent les unes les autres en partageant les récits de leurs premières expériences sexuelles. C'est un astucieux jeu d'esprit. Chacune des histoires originales de Lewis Carroll, J.M. Barrie et L. Frank Baum fourmille de métaphores pouvant traiter de l'éveil de la sexualité adolescente des jeunes filles. Dorothy a des rapports sexuels avec divers fermiers qui représentent l'Épouvantail, le

Ci-dessus : Croquis préliminaires des filles perdues Dorothée, Wendy et Alice par Gebbie, montrant des différences entre leur taille et leur langage corporel.

En haut, à droite : Wendy, Dorothy et Alice se présentent après la première du « Sacre du Printemps » de Stravinsky.

Lion Peureux et le Bûcheron en Fer Blanc. Wendy est séduite par un Peter Pan chaud lapin. Et le thé chez les fous du Chapelier se transforme en orgie lesbienne.

« On voulait vraiment être fidèles aux livres originaux. Alors, on a fait grandir ces filles et elles ont développé leur sexualité, parce que c'est normal. On voulait les extrapoler dans leur future vie sexuelle d'adultes. Tout en conservant les caractéristiques des enfants qui étaient dans les livres. Je pense que notre Alice a gardé beaucoup de cette étrange curiosité un peu folle que lui avait donnée Lewis Carroll. »

La première du « Sacre du Printemps » de Stravinsky et l'éclatement de la Première Guerre mondiale encadrent la période durant laquelle se déroule l'histoire des *Filles perdues*. « On avait préparé une chronologie grossière qui nous indiquait les âges de chaque personnage. On a ensuite calculé le seul moment où elles pouvaient se rencontrer en tant qu'adultes sexuellement actives, avant qu'Alice soit vraiment trop vieille mais seulement après que Dorothy ne soit plus trop jeune. Ça semblait être vers 1913 ou 1914. »

Fondant leurs calculs sur les dates de publication des trois livres originaux, Alice aurait eu la soixantaine, Wendy environ quarante ans et Dorothy un peu plus de vingt ans. « On s'est dit que ça tombait bien parce qu'un des aspects courants de la pornographie dont nous voulions nous écarter est le fait que tout le monde est beau et a vingt-cinq ans. L'idée que des gens qui n'ont plus vingt ans – ou qui sont un peu plus maigres ou un peu plus gros que la moyenne – puissent aussi apprécier les relations sexuelles, est une notion absente dans la plupart de la pornographie contemporaine. »

Partant de leurs personnages enfants, Moore développe les personnalités et le psychisme des héroïnes pour en faire des adultes sophistiquées, chacune correspondant à une classe différente. « Alice, telle que nous l'avons décrite, vient d'un

milieu aristocratique ou semi-aristocratique. Wendy appartient à une classe moyenne obtuse et refoulée. Et Dorothy sort de la classe ouvrière rurale. »

Très fourni, le contenu sexuel du livre est explicite et sans pudeur. Chaque tabou imaginable est décrit stoïquement : orgies, zoophilie, fétichisme, rapports sexuels avant l'âge légal, viol, inceste. « Mon point de vue sur la pornographie évolue autour d'un simple fait : il y a parmi nous bien peu de zombies, de détectives, de cowboys ou d'astronautes mais pourtant, une infinité de comics sont dédiés à ces modes de vie. Cependant, nous avons tous des sentiments ou une opinion sur le sexe. Pourtant, le seul moyen d'en parler, c'est cette forme d'art honnie et méprisée. *Filles perdues* se voulait un remède contre ça : il n'y avait aucune raison pour qu'un texte littéraire ne parlant que de sexe ne puisse être aussi beau et porteur de sens, habité de personnages passionnants, que n'importe quelle autre œuvre de fiction. »

C'est une expérience très courageuse que de prendre un sujet innovant pour les comics avec l'intention avouée de réhabiliter la pornographie. La BD est délibérément provocante, repoussant les limites de l'acceptable. Cependant, *Filles perdues* est doté d'une profondeur et d'une sophistication rare dans la littérature érotique. Le sexe y est présenté comme une force puissante, notamment comme remède, et aussi comme catalyseur d'art et de créativité.

La quantité et le degré explicite de son contenu sexuel augmente au fil des pages. « C'était intentionnel. Nous avons estimé que si une forme d'art devait se diriger vers un climax [*un orgasme en anglais*, NdT], c'était bien la pornographie. Alors, nous avons décidé que dans le premier livre… il n'y aurait pas de pénétration. Je ne crois pas qu'il y en ait. Le deuxième livre se lâche un peu. Dans le troisième, il n'y a plus de limites et on se jette corps et âme au cœur de la pornographie. »

L'accent placé sur l'émotion et la psychologie de l'excitation sexuelle, sans parler de la beauté des dessins de Gebbie, séduit tout particulièrement le lectorat féminin. « La plupart du temps, la pornographie est racontée exclusivement d'un point de vue masculin pour un public en grande partie constitué d'hommes. Nous souhaitions éviter de nous adresser à un genre en particulier, ni même à un certain type de sexualité. Nous voulions réaliser une authentique œuvre polymorphe, qui plairait aux femmes, alors c'était très bien d'avoir une bonne partie du livre narrée du point de vue des trois héroïnes. »

Un des messages porté par *Filles perdues*, c'est que le lecteur peut transgresser les tabous de la société sans faire de mal à personne. « Je crois qu'il faut bien différencier l'imagination sexuelle de toute tentative de la matérialiser dans une photographie ou quoi que ce soit d'autre. C'était une question qu'il fallait aborder. »

Moore ajoute : « Je ne crois pas que la pornographie soit une incitation au crime sexuel. Je suis même convaincu du contraire et les preuves vont dans le sens de cette hypothèse. »

Il précise : « Dans les pays comme le Danemark, les Pays-Bas, l'Espagne où la pornographie est disponible facilement, ils ont beaucoup moins d'enfants violés et étranglés qu'on jette dans un canal qu'en Angleterre ou en Amérique. »

Moore revient sur le sujet : « Bien entendu, la pédophilie dans le vrai monde est une chose horrible, comme toute forme de rapport non consenti. Nous voulions parler de l'imagination sexuelle, ce qui n'a rien à voir avec la réalité sexuelle. »

Comme bon nombre des autres œuvres majeures de Moore, *Filles perdues* est structuré méticuleusement avec une technique éblouissante. Découpage, juxtaposition de mots et d'images, métaphores visuelles et intertextualité : le formalisme habituel de Moore se combine à l'originalité du concept pour aboutir à un résultat inédit, même

Ci-dessus et à droite : Le deuxième numéro du magazine *Lost Girls* de Kitchen Sink utilisait une couverture et une deuxième de couverture mystérieuses.

vingt ans après les débuts de la série. Des motifs accompagnent chaque personnage de manière ingénieuse. Alice est représentée par des miroirs et des reflets ; son histoire est racontée en aquarelle dans des vignettes de forme ovale. Les histoires de Wendy sont signifiées par des ombres qui suggèrent le refoulement sexuel, dans de grandes et hautes cases. Les souvenirs du Kansas de Dorothy sont représentés par des cases panoramiques grand-angle.

Encore une fois, Moore se sert habilement de la mise en abyme : au lieu d'une bible, le propriétaire de l'hôtel, Monsieur Rougeur, laisse *The White Book*, une anthologie érotique, sur chaque table de nuit. Cela permet à Moore de créer un livre d'histoires érotiques déconnectées de l'intrigue principale : un fantasme dans le fantasme pour lequel Gebbie a toute liberté de pastiche divers artistes contemporains, imitant les styles d'Aubrey Beardsley, Alphonse Mucha et Egon Schiele.

L'imagerie de *Filles perdues* n'a rien de commun avec ce qu'on trouve habituellement dans les comics. Elle utilise une grande variété de techniques : encrage au stylo, gouache, acrylique, mais l'essentiel de l'ouvrage est délicatement illustré aux crayons. Sa palette évite les couleurs primaires en faveur de tons flamboyants de roses et de violets, de bleus et de verts lumineux, et d'orange et d'ors scintillants. Le style art nouveau éclate sur chaque planche. Même lorsqu'elle met en scène les moments les plus salaces de l'ouvrage, Gebbie insuffle une qualité subtile et onirique à ses illustrations. Moore souligne : « Il n'y a probablement aucun acte sexuel qu'on ne puisse rendre beau par la grâce de ses coups de crayon. »

Appliquer six à huit couches de crayons de couleur implique qu'il faut environ trois jours pour terminer une case. En conséquence, il a fallu seize ans à Gebbie pour terminer tous les dessins. Moore ajuste sa méthode de travail pour s'adapter aux préférences de l'artiste. Au lieu de lui fournir ses fameux scripts extrêmement détaillés, il lui dessine un découpage grossier et n'écrit les encadrés et les dialogues qu'une fois les planches dessinées. « Je crois que *Lost Girls* est probablement la collaboration la plus homogène de ma carrière. Jamais je n'avais travaillé de façon aussi proche avec un illustrateur, sur aucun de mes livres. »

Gebbie déménage à Northampton peu de temps après avoir commencé *Filles perdues*. Ce n'est pas une surprise si, après avoir collaboré sur une œuvre si intime, la relation des deux auteurs sort du carcan de la BD pour les unir dans la vie. « D'une certaine façon, j'imagine que c'était inévitable, étant donné ce sur quoi on travaillait. Le fait de collaborer sur cette œuvre signifiait dès le départ que Melinda et moi, nous devions être d'une franchise absolue à propos de nos idées sur la sexualité. C'est une bonne base pour construire une relation qui s'est développée en même temps que notre collaboration sur *Filles perdues*. Elles se sont nourries l'une l'autre, car nous nous impliquions autant dans notre relation que dans le livre. »

Tandis que *Filles perdues* s'approche de sa conclusion, l'archiduc François-Ferdinand est assassiné et la Première Guerre mondiale éclate, mettant fin au livre sur une note philosophique amère. « J'ai dit ailleurs que si nous avions voulu que le message de *Filles perdues* ait été "Faites l'amour, pas la guerre", nous nous serions économisé bien des soucis en achetant une machine à fabriquer des badges. Mais en même temps, il s'agit d'un message qui mérite bien d'être répété et examiné au-delà de sa simple formulation. Pourquoi devrait-on faire l'amour plutôt que la guerre ? Quel est le rapport entre l'amour et la guerre ? »

Moore ajoute : « Nous essayons de présenter le sexe et la guerre comme une alternative l'un à l'autre. La pornographie de *Filles perdues* est un témoignage de l'imagination humaine, notamment de l'imagination sexuelle, et la guerre qui s'impose

au fil des pages de la BD est l'exact opposé de cette imagination sexuelle humaine. Je perçois la guerre comme l'échec ultime de l'imagination. Quand on n'est plus capable d'envisager quoi que ce soit d'autre, alors on s'entretue en masse. »

Après une décennie sans éditeur, l'avancée du livre est sur le point de s'interrompre lorsque le jeune éditeur indépendant Chris Staros de Top Shelf Productions passe commande du reste de la série et propose de tout publier en un seul volume. Melinda se souvient : « Un brave jeune homme de bon goût déclara son intérêt pour *Filles perdues* et m'encouragea à conclure la série. »

En 2006, l'histoire complète en deux cent quarante pages est finalement publiée par Top Shelf Productions dans un étui luxueux contenant trois volumes cartonnés, quinze ans après le début de sa parution en épisodes dans *Taboo*. « Je crois qu'avec la dématérialisation de la culture, de plus en plus de choses sont disponibles en ligne. À l'inverse, les plus beaux objets prennent ainsi davantage de valeur et c'est pourquoi, sur l'insistance de Melinda, nous avons fait de *Lost Girls* un aussi bel objet d'art que possible. »

Staros a eu raison d'avoir la foi. Le premier tirage de dix mille exemplaires du coffret est instantanément épuisé. Trente-cinq mille exemplaires sont vendus dès la première année. Une édition en un seul volume est publiée en 2009.

Filles perdues reçoit un accueil époustouflant dans la presse grand public. Moore avoue : « Les retours étaient si bons qu'on se demandait si on n'était pas en train de rêver. On avait peur de se réveiller et de se retrouver en prison dans le couloir de la mort. » Le milieu des comics se retrouve coupé en deux : certains ont du mal à digérer le changement de direction particulièrement extrême d'Alan Moore. Certains chroniqueurs se plaignirent d'une BD « fatigante » et – à cause de l'importance de la pornographie – c'est peut-être vrai. Cette œuvre s'apprécie peut-être mieux à petites doses qu'en une seule lecture continue.

Filles perdues a entraîné le médium BD vers un territoire inconnu. De la littérature sous toutes ses formes, il s'agit peut-être de l'expérience la plus extraordinaire de ces cent dernières années. « Il n'y a tout simplement aucun précédent dans la BD ou dans la littérature érotique. Rien de tel n'avait jamais été réalisé. C'est quelque chose d'entièrement neuf. »

Contre toute attente, *Filles perdues* ne crée pas de grande controverse, notamment grâce à la grande respectabilité de Moore en tant que scénariste créatif, mais aussi grâce à une présentation des plus séduisantes. Peut-être aussi parce que la BD est clairement présentée comme une œuvre pornographique. « Nous nous étions faits à l'idée de devoir défendre *Filles perdues*, peut-être même au tribunal, et nous étions certains d'en être capables. »

La publication au Royaume-Uni est retardée jusqu'en 2008 à la suite de la découverte que l'hôpital pour enfants de Great Ormond Street détient certains droits sur des personnages de *Peter Pan* dans l'Union Européenne. « On nous a dit que l'hôpital de Great Ormond Street pensait détenir le copyright de Wendy, en tant que récipiendaire des droits d'auteurs de *Peter Pan*, qui leur avaient été légués par J.M. Barrie. Heureusement, nous avons trouvé un accord à l'amiable : nous n'avons pas enfreint leur copyright en attendant tout simplement qu'il prenne fin au début de l'année 2008. » Certains soucis se posent également aux douanes britannique et canadienne mais dans les deux cas, il est décidé que *Filles perdues* ne peut être considéré comme obscène en raison de son mérite artistique.

Moins d'un an après la publication de la bande dessinée aux États-Unis, Alan Moore et Melinda Gebbie se marient le 12 mai 2007 à l'Hôtel de Ville de Northampton.

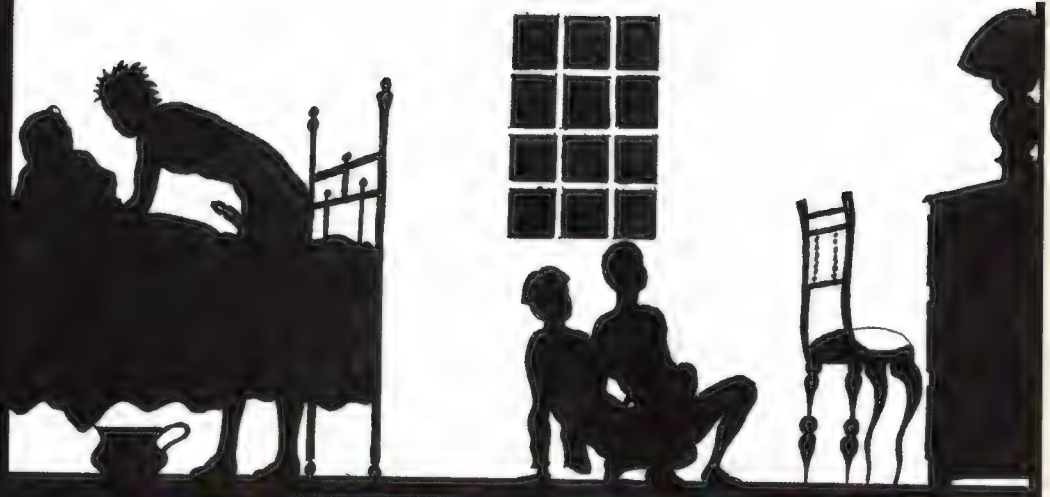
Ci-dessus : Étude de personnage pour une première version de Wendy.

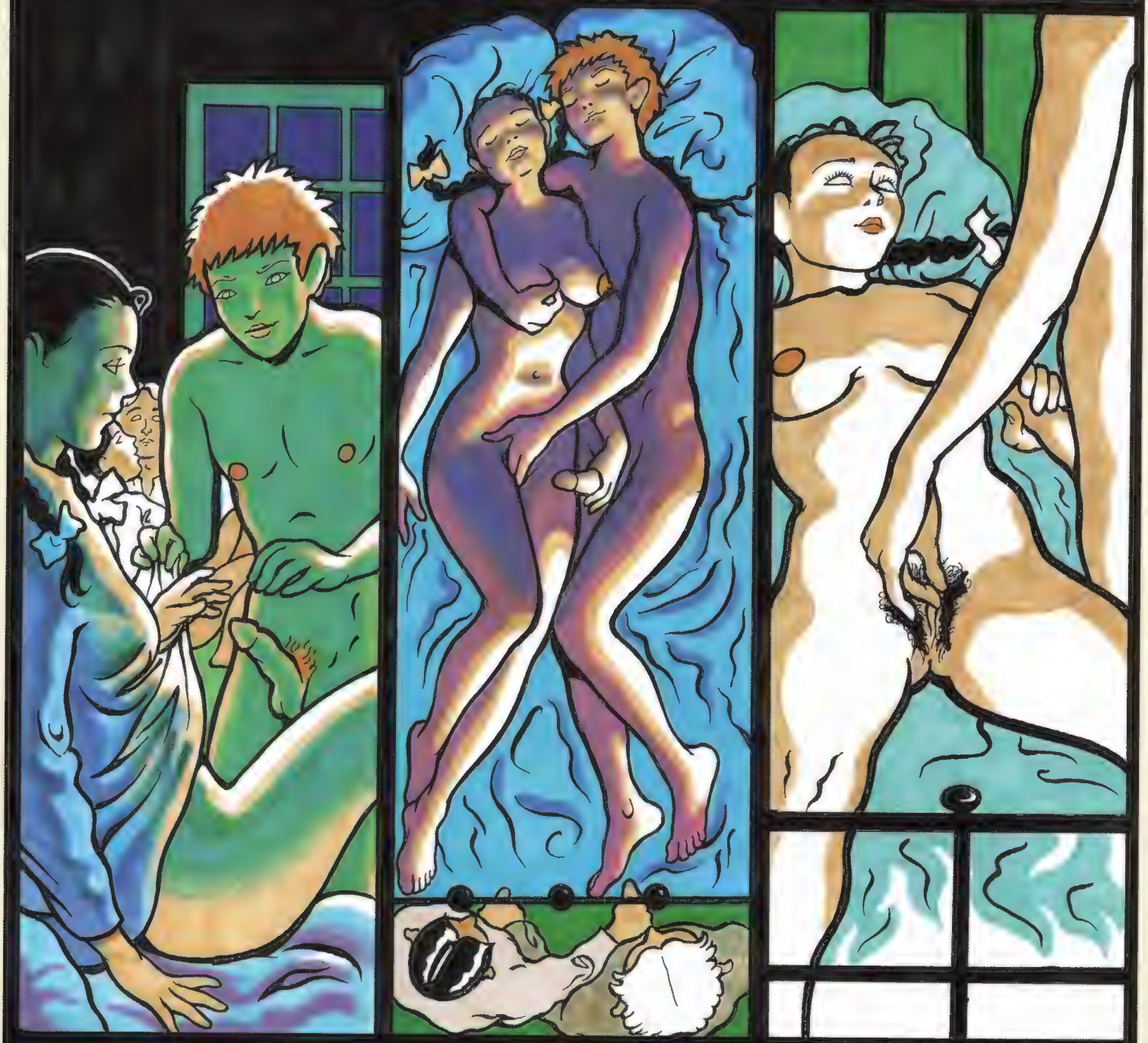
Ci-contre : Wendy et Peter font connaissance dans la version de Moore de l'histoire de *Peter Pan*.

"I hardly dared breathe. Our Nanny, Mme. Bernard, slept just downstairs and I was afraid she'd hear. Then Peter smiled and everything seemed all right, as if we both knew that this was only a harmless game.

"His hand settled upon my knee. It...it felt like lightning running through me.

"He started...oh, this is so embarrassing. I don't know if I can...





"He started to push my nightgown further up my leg so that he could...see me. My brother seemed so excited. I was sixteen, they hadn't seen me undressed since we were babies.

"I'd never imagined they thought about me. In that way.

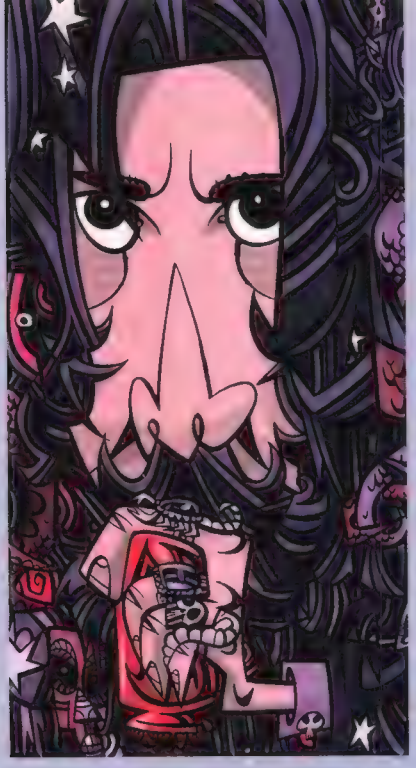
"He...he put his hand between my...o-on my private parts, and...and then nothing seemed quite real anymore. I didn't believe it was happening.

"He took my hand, very gently, and he made me touch his...his affair. It was so warm. Then he began to uncover my bosom.

"He started stroking me, one of his fingers was...

"Oh, how ***could*** I? How could I let him? I know it was wrong, but...the way it ***felt,*** and then...then he started moving, in my hand. His face...

"His eyes were closed. He looked like a little boy, going to sleep."



05

Retour vers la gloire : histoires extraordinaires

Ci-dessus : Illustration créée par Jonathan Edwards pour un article publié dans le *Paranormal Magazine* de novembre 2009.

Ci-contre : Peinture de Bryan Talbot pour le livre hommage du cinquantième anniversaire du scénariste, *Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman* (2003).

Bryan Talbot
2003

Enfants terribles

« Image dynamitait avec brio les fondations de Marvel et DC. L'occasion d'une vengeance puérile a sans doute influé sur mes choix. » **Alan Moore**

Fin 1992, la visibilité de Moore se réduit à peau de chagrin. Durant toute l'année, il ne publie que deux épisodes de *From Hell* et *Filles perdues* dans les derniers numéros de *Taboo*. Mad Love a cessé toute activité et Tundra s'est effondrée. Kitchen Sink – qui réédite *From Hell* en volumes indépendants – reste le seul éditeur du scénariste.

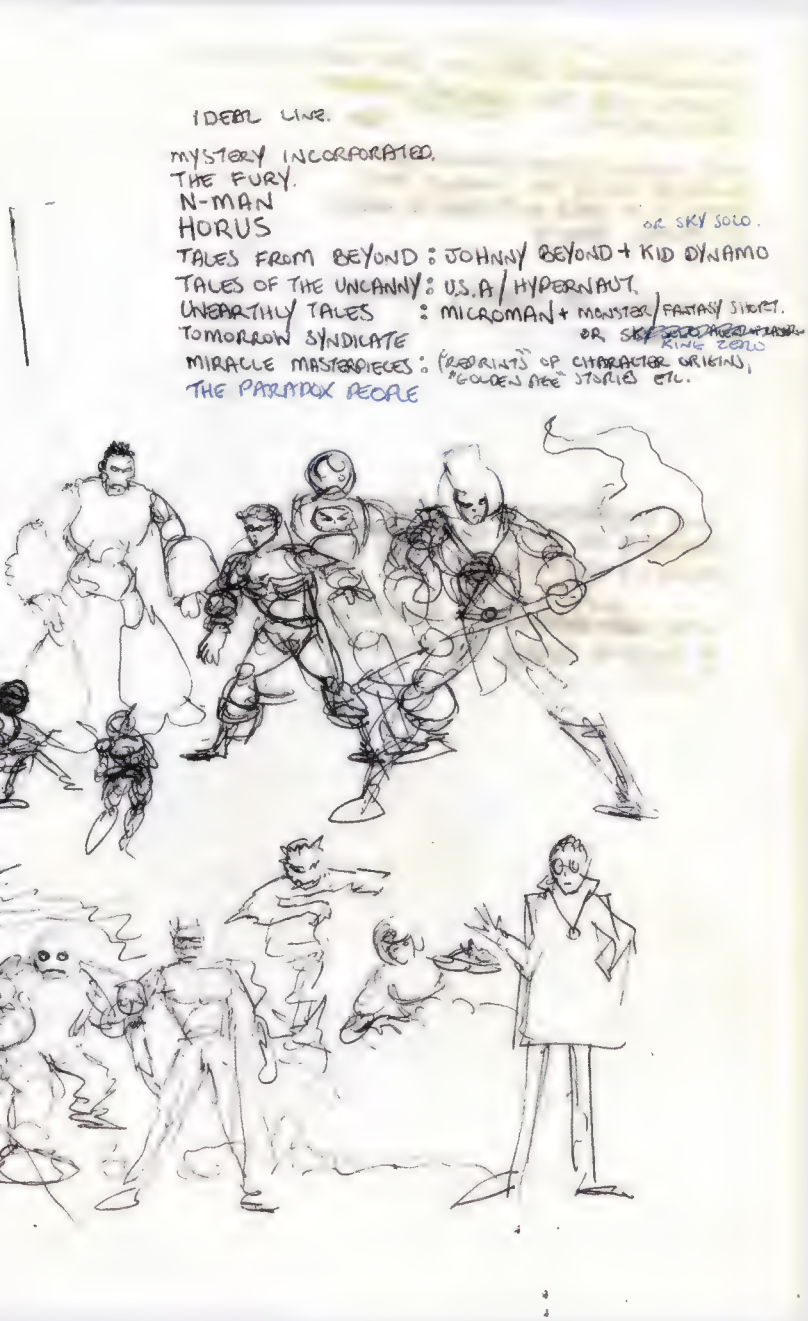
Le gros de l'argent gagné au faîte de sa célébrité s'est envolé. Moore a brûlé tous les ponts avec les gros éditeurs des deux côtés de l'Atlantique. Il a du mal à gagner sa vie en travaillant sur *Filles perdues*, *From Hell* et son roman *La Voix du feu*. Le constat est amer : Alan Moore est l'oublié du milieu des comics. Toutefois, sa tentative d'autoédition ratée, tout comme les activités de Steve Bissette, Dave Sim, Rick Veitch et d'autres, ont établi un précédent qui suggère la possibilité d'un mode de publication différent.

Le marché des comics américains va pourtant subir un immense bouleversement. À cette époque, certains des dessinateurs les plus populaires de Marvel sont de plus en plus déçus par la manière dont ils sont traités et payés. Au début des années 1990, le marché des collectionneurs, gangréné par la spéculation, est aussi très lucratif. Ces vedettes du dessin font alors sécession pour créer leur propre maison d'édition. Image Comics est fondée en 1992 par un groupe de sept illustrateurs : Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Erik Larsen, Marc Silvestri, Jim Valentino et, brièvement, Whilce Portacio. Soutenus par un grand nombre de fans après avoir dessiné des séries comme *Spider-Man* ou *X-Men* pour Marvel, ils décident de s'autoéditer *via* leur studio respectif, sous la bannière d'Image Comics.

C'est un coup risqué et jamais tenté auparavant. La surprise de voir les dessinateurs des séries les plus vendues quitter Marvel pour voler de leurs propres ailes n'est surpassée que par le choc de l'incroyable succès qu'Image rencontre dès son lancement. Au lieu de recevoir un tout petit pourcentage des royalties sur les ventes, comme chez Marvel, les créateurs indépendants retirent un profit considérable de leurs nouveaux comics. Image est non seulement viable commercialement, mais cette maison croque de belles parts d'un marché traditionnellement dominé par Marvel et DC, les « big two » de l'édition de comics américains.

Par l'intermédiaire de Steve Bissette, Moore est invité à rejoindre la révolution Image. Bissette se souvient : « Jim Valentino m'a d'abord appelé au printemps 1992 pour me demander si je voulais bien solliciter Alan afin qu'il collabore avec moi sur un épisode de *ShadowHawk*. Je me suis dit qu'étant donné les ventes d'Image, ça nous aiderait financièrement. »

Ci-dessus : Le premier épisode de la série *1963*, pastichant *Les Quatre Fantastiques* dans *Mystery Incorporated*. Couverture de Rick Veitch et Dave Gibbons.



Ci-dessus : Premières idées et croquis pour la série *1963*, extraits des carnets d'Alan Moore.

Quand Moore regarde les œuvres fournies par les créateurs d'Image, il n'est pas franchement emballé. « J'avais vu certains de leurs comics : pas d'histoire, pas de personnages. Je m'étais absenté cinq ans et les héros de comics s'étaient transformés en espèces de mutants sous stéroïdes que je ne reconnaissais plus. »

Mais le scénariste apprécie le fait qu'Image et toutes ses séries appartiennent à leurs créateurs. La rémunération sur les ventes est bien plus équitable. Les auteurs récupèrent leurs planches et touchent des sommes substantielles sur les droits étrangers et les produits dérivés. « Je me suis dit : "leurs comics ne me plaisent pas mais emmerdent les gros éditeurs, c'est une bonne chose." S'ils défendaient l'indépendance des auteurs, je me devais d'en être. »

Moore décline l'offre de Valentino d'écrire *ShadowHawk*, mais propose de créer une série originale avec Bissette et Rick Veitch, *1963*. Le scénariste regrette d'être responsable, avec *Watchmen*, de la naissance d'un nouveau genre de comics devenu, depuis, dominant sur le marché et dans lequel les personnages sont tous cyniques. Il voit l'occasion de corriger l'impact négatif qu'a eu sa série sur le milieu en restaurant une part d'innocence et d'amusement chez les super-héros. « C'était une manière de dire "Écoutez, oubliez *Watchmen*, oubliez les années 1980". On n'est pas obligés de déprimer et de se vautrer dans la crasse jusqu'à la fin des temps. C'était juste une putain de série. Pas une condamnation à vie. »

Une fois répandue la nouvelle de son retour au genre honni qu'il ignore depuis cinq ans, les dessinateurs d'Image se jettent sur Alan Moore pour lui proposer de scénariser leurs propres titres et ainsi bénéficier de la notoriété de l'auteur anglais. Leurs séries, aussi spectaculairement dessinées soient-elles, pèchent par la faiblesse de l'écriture : les personnages masculins très musclés serrent les dents et enchaînent les poses dynamiques et violentes et les héroïnes défient anatomie et gravité dans des postures lascives et provocantes. Todd McFarlane invite Moore à écrire un épisode de sa série *Spawn* dont les ventes dépassent alors le million d'exemplaires. Le scénariste accepte : « Je suis aussi allé chez Image parce que je ne voulais pas rejeter ce nouveau langage qui émergeait à travers leurs comics. Même si j'avais trouvé ça incohérent au premier abord, avec leurs deux cases par page et leurs dialogues très réduits, j'avais bien noté qu'Image Comics était très populaire auprès des lecteurs. Par conséquent, il m'appartenait d'apprendre cette nouvelle langue et de comprendre ce nouveau public qui avait complètement changé pendant mon absence des comics de super-héros. »

Moore crée plusieurs miniséries pour McFarlane, puis divers autres projets courts pour les dessinateurs d'Image. Aujourd'hui, la plupart ne sont pas tenus en haute estime par les fins connaisseurs de l'œuvre du maître, ni par Alan Moore lui-même, d'ailleurs. Mais son retour dans le champ des super-héros pose les bases de futurs succès comme *Supreme* et, plus tard, *America's Best Comics*.

1963

« On est loin d'en avoir terminé ! En vérité, c'est tout le contraire… c'est maintenant que ça va devenir intéressant !! » ***1963*** n° 6

En collaboration avec Steve Bissette et Rick Veitch, Moore imagine une minisérie en six parties, intitulée *1963*. C'est un remarquable pastiche qui rend hommage à l'innocence des premiers comics de Marvel, notamment ceux de Stan Lee, Jack Kirby et Steve Ditko, c'est-à-dire ceux qui ont tant fait rêver le scénariste anglais dans son enfance. Publié par Image Comics sous le label Shadowline de Valentino, chaque épisode représente un numéro unique tiré d'une série régulière imaginaire, parodiant les principaux héros Marvel de l'époque.

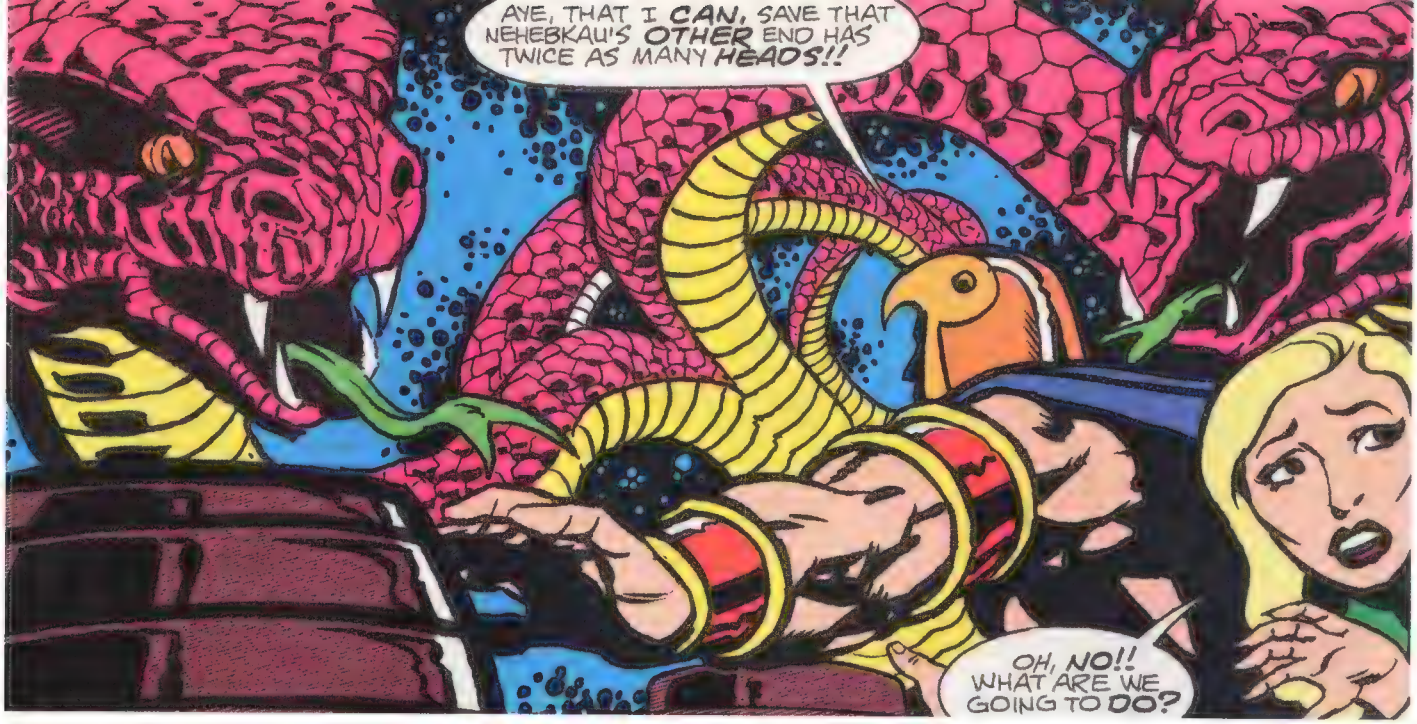
Le premier numéro de *1963* met en scène le groupe Mystery Incorporated, démarquage des Quatre Fantastiques. Le deuxième présente The Fearless Fury qui pastiche Spider-Man et Daredevil. Les comics à « double héros » de Marvel, *Tales to Astonish* et *Tales of Suspense* deviennent *Tales from Beyond* et *Tales of the Uncanny*, avec deux parodies dans chaque BD : U.S.A. (Ultimate Special Agent) est un pseudo-Captain America, et Hypernaut est un hybride d'Iron Man et de Green Lantern, The Unbelievable N-Man remplace l'incroyable Hulk, Johnny Beyond prend la relève du Dr Strange et enfin, Horus, Lord of Light, représente le puissant Thor. Ces héros se regroupent dans une équipe à la manière des Vengeurs : The Tomorrow Syndicate.

Moore se moque du discours anticommuniste des premiers comics Marvel, typiques de la guerre froide, comme *Iron Man* ou *The Incredible Hulk*. Il fait la satire de l'attitude sexiste de l'époque et s'amuse de la manie de Stan Lee pour les allitérations dans ses titres et ses noms de personnages. « J'étais au beau milieu d'*Horus* et je me suis dit "hé, attends un peu, non seulement c'est un bon pastiche de Marvel mais c'est même un bon comic book tout court". Toute cette histoire de grande barque du Soleil qui ne vire pas quand on tourne la barre, car c'est l'univers entier qui subit une rotation d'un degré, j'aurais adoré lire ça quand j'avais douze ans. C'est une idée de dingue, ça et juste dans une ligne de dialogue. Il y avait plein de choses comme ça dans *Horus*. »

En plus de Bissette et Veitch, *1963* réunit également Alan Moore avec ses anciens collaborateurs Dave Gibbons, John Totleben et Don Simpson. Jim Valentino et Chester Brown complètent l'équipe pour former leur propre version du Marvel Bullpen, surnommée le Sixty-Three Sweatshop [*l'atelier clandestin de 1963*, NdT], chacun étant affublé d'un surnom façon Marvel. Les fascicules contiennent un pseudo-courrier des lecteurs, des éditoriaux dithyrambiques à la Stan Lee et de fausses publicités d'époque. Pour souligner l'illusion rétro, ils sont imprimés sur du papier bon marché avec trames de couleurs apparentes, pour une touche authentique des années 1960.

Ci-dessus, en haut : *1963* n° 6 avec le Tomorrow Syndicate, la super-équipe façon Vengeurs qui comprend tous les héros de *1963*, et qui devait déboucher sur le *1963 Annual*.

Ci-dessus, en bas : Dessin de couverture de *Tales of the Uncanny*, *1963* n° 3, avec le personnage U.S.A.



En haut : L'équivalent de Thor dans *1963*, Horus, le Seigneur de Lumière, affronte un serpent géant de l'espace. Illustration de Rick Veitch et John Totleben.

Ci-dessus : Dans l'épisode *Tales from Beyond*, Jim Valentino et Steve Bissette dessinent un Johnny Beyond inspiré par le Dr Strange de Ditko.

Respectant la méthode de travail de la période, Alan Moore renonce à fournir des scripts détaillés. À la place, il utilise la « Méthode Marvel » et ne livre qu'un découpage de l'intrigue au dessinateur, pour ne s'occuper des dialogues que plus tard. « Il fallait qu'on puisse les réaliser rapidement sans que je sois obligé d'en écrire trop. Je découpais une page en, disons, six vignettes. J'en faisais deux ou trois et j'expliquais ça par téléphone à Rick Veitch ou Steve Bissette. C'était une façon d'écrire bien plus légère que ce dont j'avais l'habitude. »

D'après Bissette, ces titres se vendent entre trois cent mille et cinq cent mille exemplaires par numéro : « Je n'avais jamais gagné autant d'argent avant *1963* et je n'en ai jamais gagné autant après. C'était insensé d'être aussi bien payé pour l'œuvre la plus frivole de toute ma carrière. »

À la suite des six numéros de la série, l'histoire est censée culminer dans un « Double Image Annual » où les protagonistes doivent être confrontés aux héros modernes d'Image. « C'était tout l'intérêt de la série… mettre en scène le contraste entre les personnages innocents du passé et les durs à cuire d'aujourd'hui. »

Les ambitions de Moore pour la série nécessitent que les personnages soient dessinés dans un style approprié par leur créateur respectif, puis encré par Dave Gibbons. « Certains duels étaient attendus, comme le N-Man contre le Savage Dragon, Supreme contre Horus, Johnny Beyond contre Spawn et Fury contre ShadowHawk. On réglait aussi bon nombre des sous-intrigues présentées en arrière-plan de la série *1963*. » Mais les fondateurs d'Image, épris d'indépendance, ne parviennent pas se mettre d'accord pour déterminer qui publiera l'annuel. Ce numéro ne sortira jamais, bloqué par ces mêmes désaccords contractuels et créatifs qui pousseront Jim Lee et Rob Liefeld à quitter Image pour fonder leur propre société d'édition.

En raison de ces contestations, les six numéros de *1963* ne seront jamais réédités en recueil, malgré les efforts de Bissette et de Veitch pour trouver une solution. En 2010, ils abandonnent le projet. « On n'a jamais pu terminer la série pour différentes raisons. C'est vraiment dommage. Tout était en place. C'était la conclusion parfaite : les super-héros face à face. J'imagine qu'avec la publication de *1963* en même temps que celle des titres plus classiques d'Image, le contraste était implicite. »

Spawn

« La culture, c'est pas pour nous. Nous, on étrangle et on fourre dans le congélo. »

***Spawn* n° 8**

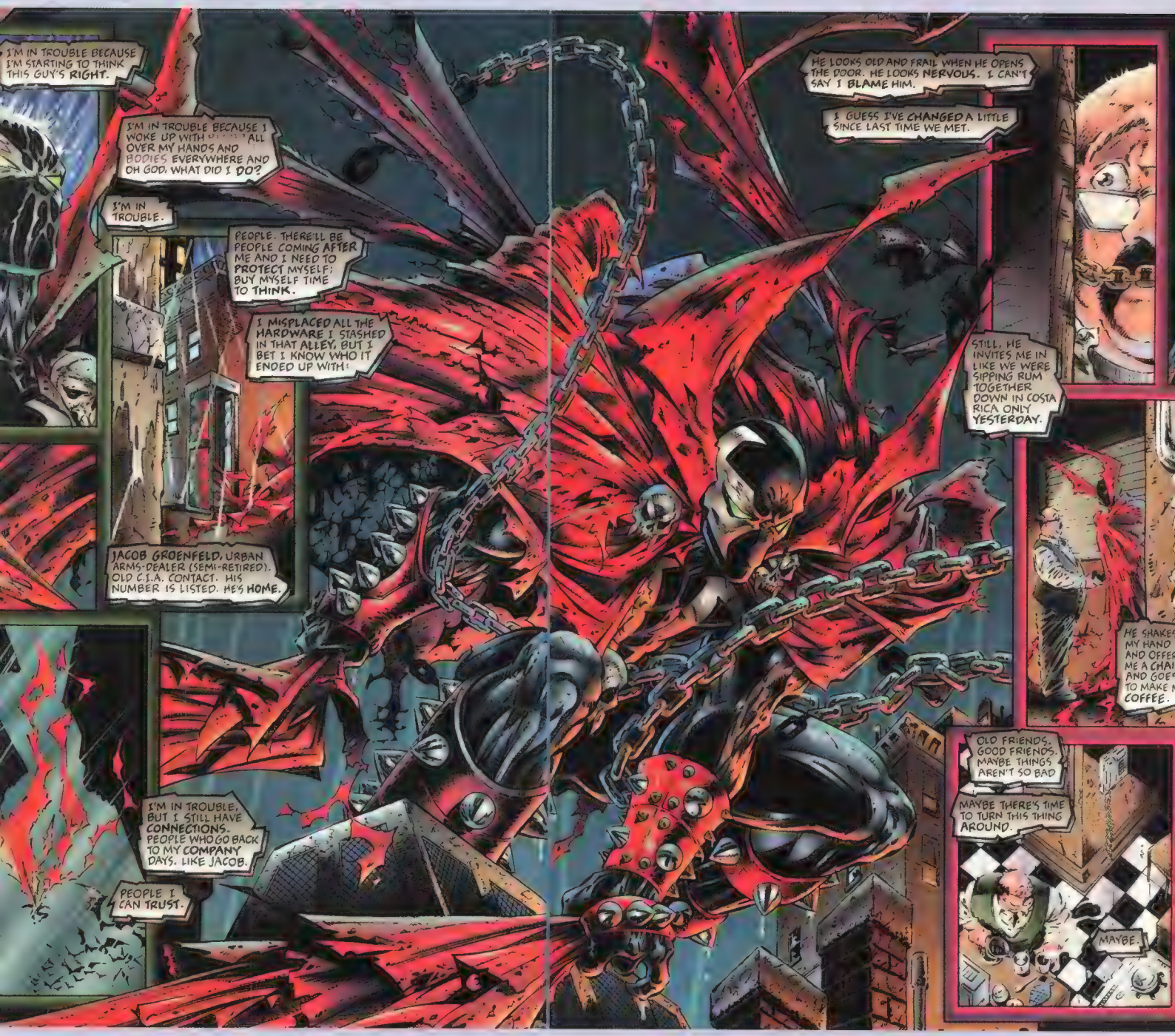
Créée par Todd McFarlane, l'un des membres fondateurs d'Image, la série super-héroïque *Spawn* se vend à 1,7 million d'exemplaires par numéro. Lorsque le créateur apprend qu'Alan Moore écrit une série pour Jim Valentino, il lui fait immédiatement une proposition à son tour. « Todd McFarlane m'a appelé pour me demander si je voulais écrire un épisode de *Spawn*. J'ignorais complètement ce qu'était *Spawn* mais j'ai dit "ouais, je peux en écrire un". »

L'opportunisme de McFarlane permet à l'épisode de sortir un mois avant le premier numéro de *1963*. *Spawn* n° 8 est donc la première histoire de super-héros écrite par l'Anglais en cinq ans et fait partie d'un arc dont les autres chapitres sont écrits par Neil Gaiman, Dave Sim et Frank Miller. Moore écrit deux autres épisodes de *Spawn*, ainsi qu'une poignée de séries dérivées qui développent l'univers du personnage et proposent une version inédite de l'enfer. Il élargit également les objectifs de Spawn au-delà de son désir de vengeance originel. Une série en trois parties, riche en humour noir, met en scène le clown démoniaque banni de l'enfer, le Violator, pire ennemi du héros. Elle est suivie de la minisérie *Violator vs. Badrock*, dans laquelle Moore renvoie le Violator en enfer. Dans *Spawn : Blood Feud*, le héros de McFarlane est accusé à tort d'une série de meurtres commis par le vampire Jean Sans-Cœur.

Dans *Spawn vs. WildC.A.T.s*, la super-équipe galactique de Jim Lee fait face au héros du dessinateur canadien. Moore propulse Spawn dans un futur où il est corrompu par une amulette magique et tyrannise la Terre. Les dessins de Scott Clark donnent la priorité au dynamisme sur l'anatomie et la cohérence.

Le scénariste s'habitue au style Image. Taillées sur mesure pour la nouvelle génération de lecteurs adolescents, ses histoires ne sont pas aussi profondes que d'habitude. Mais ces aventures restent bien écrites et agréables à lire.

Ci-dessus : *Spawn* n° 8 marque le retour d'Alan Moore à la BD de super-héros grand public. Dessin de Todd McFarlane.



Ci-dessus : Illustration en double-page de Tony S. Daniel et Kevin Conrad, tirée de *Spawn : Blood Feud* n° 2 dans le style typiquement très travaillé d'Image Comics.

WildC.A.T.s

« On doit laisser leur légende intacte pour leur permettre d'atteindre l'immortalité… à nous de créer la nôtre ! » **WildC.A.T.s n° 21**

En 1995, Alan Moore reprend le scénario d'une très populaire série réalisée par Jim Lee et publiée sous son label WildStorm : *WildC.A.T.s* (« Wild Covert Action Teams » [« *équipes d'intervention secrètes et sauvages* », NdT]. À partir de l'épisode 21, il applique sa tactique habituelle qui consiste à repartir de la base afin de reconstruire un nouveau *statu quo* morceau par morceau. Le ton sérieux et cynique est remplacé par une approche plus pince-sans-rire et la narration s'appuie sur une structure plus travaillée.

Sept épisodes sont magnifiquement mis en images par Travis Charest mais la série souffre des fréquents changements de dessinateur, elle est malheureusement interrompue par *Fire from Heaven*, le crossover du studio. En tout, Moore restera quatorze épisodes sur *WildC.A.T.s*. Moins sophistiqué que ses œuvres les plus fameuses, son passage laissera néanmoins une marque sur la série.

Voodoo : Dancing in the Dark est une série dérivée qui met en scène Vaudou, l'héroïne effeuilleuse télépathe des WildC.A.T.s. Moore raconte l'histoire mystérieuse du patron d'un club de strip-tease qui tente d'invoquer un démon par un sacrifice. L'aventure donne un aperçu intéressant du folklore vaudou. Les superbes dessins de Michael Lopez laissent place pour les derniers épisodes aux illustrations très génériques d'Al Rio.

Moore écrit également *The Big Chill* pour *WildStorm Spotlight* n° 1. C'est une étrange histoire de science-fiction, crayonnée par Carlos D'Anda et lourdement encrée par Richard Friend, qui se déroule à la fin de l'univers. En compagnie de divers dieux et d'immortels, Majestic, le héros des *WildC.A.T.s*, cherche les ultimes traces de la vie. L'histoire se termine rien moins que par la renaissance de l'univers.

Autre création de Jim Lee, Deathblow, justicier sans superpouvoir, est le sujet d'une minisérie en trois parties, *Deathblow : Byblows* dessinée par Jim Baikie, déjà collaborateur de Moore sur *Skizz*. En vérité, seuls des clones du personnage apparaissent dans la série, rappelant les histoires de science-fiction à chute de Moore chez *2000 AD*. Mais l'histoire est faible et le dessin bâclé.

Moore est aussi crédité pour ses « chouettes dialogues » dans le numéro 21 de l'excellent titre *The Maxx* de Sam Kieth chez Image. Enfin, s'il a décliné la première proposition de Valentino d'écrire *ShadowHawk*, il scénarise un segment de dix pages pour le one-shot *ShadowHawks of Legend*, superbement illustré par Steve Leialoha.

Bien qu'un cran au-dessus de la plupart des séries génériques de super-héros de l'époque, l'essentiel de sa production chez Image fait sans doute partie de ce qu'il a commis de plus faible durant toute sa carrière. « J'ai mis longtemps à essayer de comprendre ce qu'attendait ce nouveau public. C'était stupide. De l'arrogance mal placée. En fait, mon travail n'est pas de comprendre ce qu'ils veulent. Mon travail, c'est de leur raconter ce qu'ils veulent. »

Ci-dessus : Couverture du premier épisode de *WildC.A.T.s* par Moore. Illustration de Troy Hubbs, Jim Lee et Homer Reyes. © DC Comics. Tous droits réservés.

À droite : Les WildC.A.T.s au « paradis », épisode 25, dessiné par Travis Charest et Troy Hubbs. © DC Comics. Tous droits réservés.

WHAT IS THE MEANING OF THIS? DO YOU UNDERSTAND THAT YOU ARE TRESPASSING UPON A CODA BLOOD DANCE?
WHY, YOUR VERY PRESENCE HERE PROFANES OUR CEREMONY.
HEY, ZEALOT, COME ON. THIS IS ME, PRIS, AND WE HAVE TO TALK. WE'RE YOUR FRIENDS.
MY NAME IS NOT "ZEALOT."
AS FOR FRIENDS, I HAVE NONE THAT I PLACE BEFORE MY DUTIES TO THE CODA. DON'T LOOK SURPRISED. I'VE NEVER MADE A SECRET OF IT.
I CAN'T BELIEVE I'M HEARING THIS. SO, WHAT, ARE YOU SAYING YOU'RE BETTER THAN US?
IS A PURE-BLOODED CODA SISTER BETTER THAN A HALF-DAEMONITE MONGREL?
DON'T BE RIDICULOUS.
POW
HOW DARE YOU?!

39

Suprême

« Le flottement est terminé, l'ère nouvelle commence ! Va, Suprême, affronte ton destin ! »

***Supreme* n° 41**

Alan Moore reçoit une autre proposition émanant de l'écurie Image *via* l'un de ses membres fondateurs : Rob Liefeld. Immensément populaire lorsqu'il travaillait pour Marvel, ses dessins dynamiques restent, entre autres, plombés par sa méconnaissance de l'anatomie et ses scripts sont faibles, même selon les indulgents critères d'Image.

Après quarante épisodes, Suprême, l'une de ses créations, est une coquille vide : clone de Superman sans charme ni esprit, ce n'est qu'un tas de muscles en attente désespérée d'un remaniement total. Comme le dit Moore, « l'idée d'un Superman psychopathe n'est pas très intéressante et elle a sûrement déjà été mieux exploitée par quelqu'un d'autre auparavant ».

À la surprise générale, Moore répond favorablement à la demande d'Eric Stephenson, l'un des éditeurs de la maison. À partir de l'épisode 41, il va repenser ce héros mal conçu. Il commence par affliger Suprême d'une amnésie qui lui laissera le champ libre pour le genre de réinvention qu'il affectionne, puis transforme le super-psychopathe en parangon de vertu. Suprême devient l'ultime hommage de l'Anglais aux histoires de Superman que Moore a tant aimées dans son enfance. Le scénariste recrée la mythologie délirante et surréaliste du Superman des années 1950 et 1960. « Je me suis rappelé ce qui m'avait vraiment plu dans *Superman*, quand j'étais petit. Bon, bien sûr, il y a ce fantasme de puissance. "Si j'étais Superman, je ne me ferais pas rosser à la récré" mais il n'y a pas que ça. Superman et les personnages du même genre ouvraient une dimension de l'imagination merveilleuse à laquelle je n'avais pas eu accès jusqu'alors, car ses idées étaient d'une niaiserie brillante. Le chien de Batman portait un masque pour éviter que d'autres chiens le reconnaissent. »

Moore élabore une histoire sophistiquée qui renvoie à celle de l'Homme d'Acier, avec des personnages comme Judy Jordan et Darius Dax qui remplacent Lois Lane et Lex Luthor. Suprême a même son propre super-chien dénommé Radar. La Kriptonite trouve son équivalent dans le Supremium. « Bon nombre des concepts attachés à Superman peuvent sembler ringards et dépassés aujourd'hui. Mais à l'époque, ils étaient fabuleux. La ville en bouteille de Kandor, Krypto, le super-chien, Bizarro, tout ça… Ce sont des trouvailles fantastiques et ce sont elles qui me faisaient revenir tous les mois vers Superman, quand j'avais dix ans. »

La série est un vibrant hommage à l'Âge d'Argent de DC Comics, chargée d'une ironie métatextuelle à propos du milieu des comics passé et présent. Ethan Crane, l'*alter ego* de Suprême, n'est pas un journaliste comme Clark Kent mais un dessinateur de BD qui travaille sur Omniman, un clone de Superman. Crane a des ennuis avec

Ci-dessus : Le personnage fut brièvement relancé en 2000 dans *Supreme : The Return*. Dessin de couverture par Rob Liefeld, le patron d'Awesome.

Ci-dessus : Dans son premier épisode de *Supreme*, Moore introduit « Supremacy », un au-delà où les multiples versions du personnage coexistent. Dessins de Joe Bennett et Norm Rapmund.

Ci-dessus, à droite : L'entrelacement de séquences flash-back est la norme durant le passage de Moore sur *Supreme*. Ce pastiche de mariage façon Âge d'Argent est illustré par Rick Veitch dans l'épisode anniversaire du numéro 50.

son éditeur et a même affaire à un jeune scénariste britannique qui insiste pour donner une nouvelle direction plus réaliste et cynique au personnage. En tant que Suprême, il découvre une dimension pleine de héros morts et de personnages dont les séries ont été arrêtées. Les épisodes sont divisés entre époque présente, dessinée par un illustrateur au style moderne, et passé. Il est prévu que les flash-backs soient mis en images par le vétéran Curt Swan. Hélas, ce dernier meurt juste avant la mise en route du projet. Il sera brillamment remplacé par Rick Veitch et d'autres artistes.

À l'époque, Moore œuvre toujours sur *Filles perdues* et *From Hell*. Il déclare à Clifford Meth : « Étant donné que j'écris beaucoup de choses sérieuses, voire lugubres, ces temps-ci, écrire des histoires de super-héros légères au milieu de tout ça est rafraîchissant. Une véritable cure de jouvence. »

Handicapé par des changements de dessinateur à chaque épisode, *Supreme* trouve une équipe graphique stable à partir du numéro 50 avec Chris Sprouse et Al Gordon. Le titre ne s'en porte que mieux et le scénariste atteint sa vitesse de croisière. S'il n'est pas dans sa meilleure forme sur la série, cette dernière reste intelligemment écrite. Son amour et son enthousiasme pour les personnages transparaissent. Son travail sur *Supreme* remet le scénariste sur le devant de la scène en lui rapportant plusieurs récompenses.

Sous la bannière d'Image, Liefeld a déjà son propre label, Maximum Press, qui a déclenché une crise au sein de la maison d'édition : Marc Silvestri a quitté le groupe. Deux mois plus tard, c'est Liefeld qui quitte Image avec *Supreme* dans ses bagages, qu'il publie à partir du numéro 43 sous le nom de *Supreme : The New Adventures* dans sa nouvelle société. En 1997, Liefeld rebaptise son entreprise Awesome Entertainment et confie à Alan Moore la tâche de réinventer tout « l'univers Awesome », constitué d'une poignée d'autres personnages insipides.

Apparue dans *Supreme*, Glory est un clone de Wonder Woman et Youngblood, le super-groupe d'Image, est sous perfusion. Presque aucun numéro n'est sorti en deux ans. Moore lui applique la même technique qu'à Suprême et imagine un Âge d'Or et un Âge d'Argent à chacun de ses personnages, empruntant non plus seulement à Superman mais à toute l'histoire des comics de super-héros. Mais au début de l'année 1998, les investisseurs d'Awesome se retirent. Des problèmes de trésorerie entraînent des retards d'impression, les publications se font de manière éparse et *Supreme* s'arrête définitivement au numéro 56.

Malgré ses soucis, Awesome publiera une poignée de livres en 1998 : deux épisodes de *Youngblood* dessinés par Steve Skroce et Larry Stucker et un épisode « preview » de *Glory*. Les scripts d'Alan Moore pour *Glory* seront finalement réutilisés plus tard par l'éditeur indépendant Avatar pour trois épisodes en 2001.

Moore ayant déjà écrit *Supreme* jusqu'au numéro 64, la série fait son retour en 1999 après plus d'un an d'absence dans les librairies sous le titre *Supreme : The Return*. Elle dure six numéros, publiés sporadiquement et dessinés par Sprouse et Gordon, puis s'arrête brutalement deux épisodes avant la fin imaginée par Moore. Liefeld publie également *The Awesome Universe Handbook*, qui présente les idées de Moore pour sa recréation globale.

Awesome Entertainment disparaît avant la fin de l'an 2000, laissant derrière elle divers projets de séries : *Warchild* en douze parties, *The Allies*, censée regrouper tous les héros centraux de l'univers Awesome, et *The League of Extraordinary Gentlefolk*, devant être dessiné par Simon Bisley.

Ci-dessus : L'une des douze couvertures variantes du premier épisode de *Youngblood* par Moore. Illustration de couverture par Churchill, Rapmund et Evans.

Ci-contre : Page intérieure tirée de *Youngblood* n° 1 par Steve Skroce et Larry Stucker.

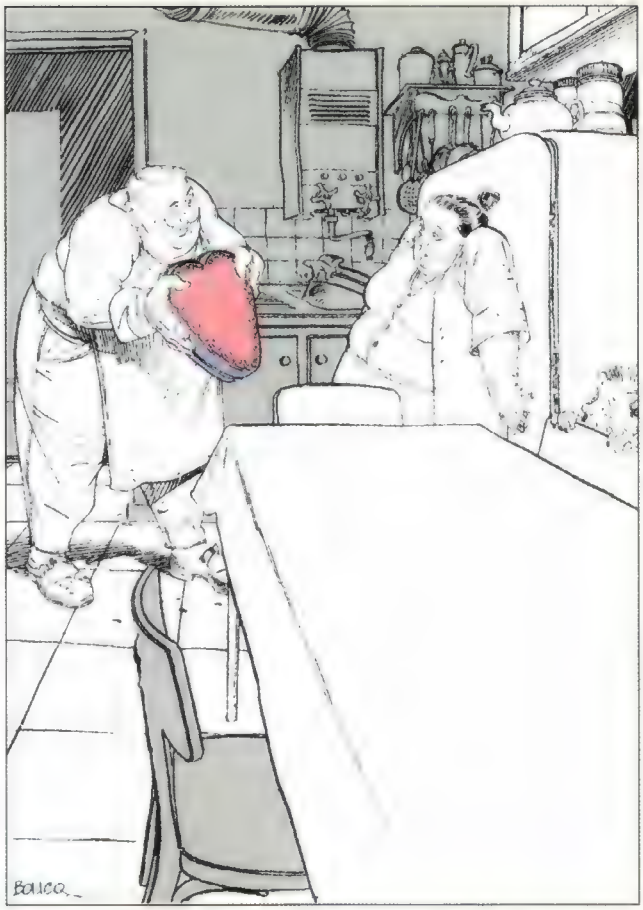
YOU'RE RIGHT. NONE OF US COULD, EXCEPT...
...NAH, THAT'S STUPID. LET'S GO DOWN TO THE STREET AND TAKE A LOOK FOR OUR-SELVES.
EASY FOR YOU, MAN. YOU'RE USED TO THIS GLADIATOR STUFF. BIG BROTHER'S SPRINKLERS AND THIS STEAM FROM BELOW ARE MAKING THIS LINE SLIPPERY...

JOHNNY, YOU'RE A SUPERHERO NOW. GET OVER IT.
NO, YOU'RE A SUPERHERO. I'M A KID WHO SHOT STORMHEAD IN THE BUTT WITH A DOSE OF PROZAC WHEN HIS BACK WAS TURNED.
MAN, THIS WATER BETTER NOT HAVE SCREWED UP MY OPTICS. STILL, AT LEAST WE'RE OVER THE WORST OF THE...

...SQUALL...

RACHEL, YOU SOAKED US! WHAT'S THE BIG HURRY ALL OF A...
...RACHEL, JEEZ WHAT HAPPENED? YOU'RE BURNED?
EYE BEAMS. SH-SHE CAUGHT ME WITH HER BYB-BEAMS. I WASN'T... WASN'T FAST ENOUGH.
EYE BEAMS? BUT WHO'S GOT... OH NO.

No 13 BITING THE BIG ONE!



No 14 BEHIND CLOSED DOORS!

No 11 THE TEARS AND THE TORMENT!

No 22 SHINIER THAN A THOUSAND SUNS!"

Violettes et petits cœurs

« Il faut vraiment faire très attention à ce qu'on écrit. » **Alan Moore**

Malgré ses divers travaux commerciaux pour Image et Awesome, ses BD plus sérieuses et son intérêt grandissant pour la magie et la scène, Alan Moore trouve le temps d'écrire plusieurs comics courts et autoconclusifs à la fin des années 1990. *The Worm*, « la bande dessinée la plus longue du monde » en fait partie.

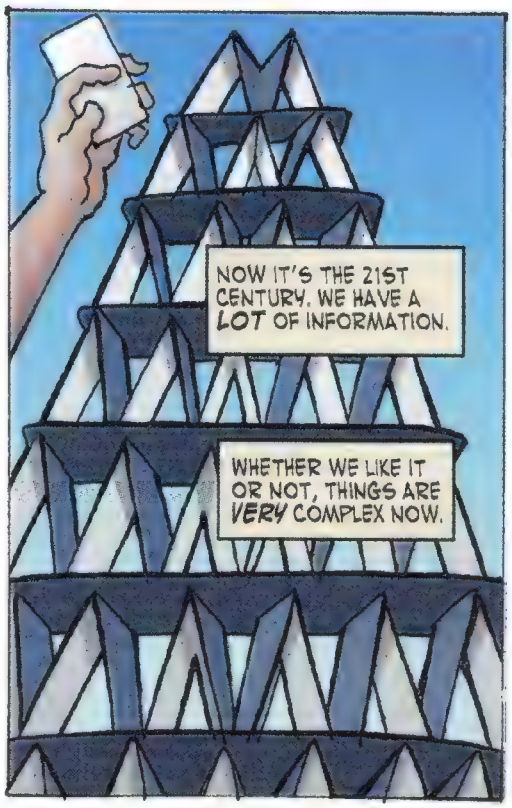
Au départ, c'est David Lloyd qui la propose à Moore en 1991. Son ambition est de créer un comic book qui sera plus long que la tapisserie de Bayeux. « Il voulait que je lui écrive un synopsis pour un comic strip qui ferait plus de soixante-quinze mètres. Je lui ai dit que je ne m'en sentais pas capable. Et par un de ces caprices de l'esprit, je l'ai rappelé une demi-heure plus tard pour lui dire que c'était prêt. »

Le synopsis de Moore raconte l'histoire des dessinateurs, de l'Antiquité jusqu'à nos jours, en cinq chapitres de cinquante cases, répartis entre cinq scénaristes. Après des mois de préparation, à l'automne 1991, cent vingt-cinq artistes britanniques se rassemblent à Londres au centre commercial du Trocadero, afin de dessiner intégralement cette BD hors normes en une journée. En 1999, *The Worm* est finalement publié en livre par Slab-O-Concrete. Les bénéfices de l'événement et de l'ouvrage sont reversés au Cartoon Art Trust (qui gère le musée anglais de la BD).

Moore entreprend un projet inhabituel et des plus prisés par les collectionneurs : pour les MTV Europe Awards de 1995, il écrit une histoire qui sera imprimée au dos d'un jeu de vingt-quatre cartes postales illustrées par la crème de la crème des dessinateurs de BD européens. Intitulée « Outbreaks of Violets », l'histoire est produite pour MTV par Frank Wynne, responsable éditorial de *Deadline*. Parmi les artistes, on compte Max Cabanes, Baru, Stassen, Max Anderson, François Boucq, Loustal, Mattotti, et les Britanniques Jamie Hewlett et John M. Burns. « Ils m'ont dit que le thème des récompenses de cette année était "la gentillesse gratuite", alors j'ai improvisé à partir de ça. Sans savoir qui seraient les vingt-quatre dessinateurs, j'ai écrit vingt-quatre descriptions d'images de cette "poussée de violettes" à partir d'une idée simple que j'ai exploitée au maximum. »

Moore fait de nouveau équipe avec Oscar Zarate pour l'anthologie *It's Dark in London*, publiée par Serpent's Tail et supervisée par Zarate lui-même. *I Keep Coming Back* [*« Je reviens encore et encore »*, NdT] la BD de douze pages en noir et blanc, revisite le quartier de Jack l'Éventreur dans le Whitechapel d'aujourd'hui.

En 1997, Alan Moore écrit deux courtes histoires d'horreur pour des éditeurs indépendants. *Itchy Peterson : Born Lucky I Guess* est un faux documentaire télévisé de huit pages qui fait comme si les monstres des films Universal étaient de vraies



Ci-dessus : Melinda Gebbie a dessiné le *This Is Information* de Moore pour l'ouvrage caritatif de Dark Horse, *9-11 : Artists Respond*.

Ci-contre : Images tirées du jeu de cartes postales « Outbreaks of Violets » produites pour les MTV Music Awards en 1995.

créatures qui jouaient un rôle. Les dessins sont signés Val Semeiks et Kevin Conrad. La BD est publiée par Chaos Comics dans *Nightmare Theater* n° 4. Pour le *Vampirella/Dracula : The Centennial* d'Harris Comics, le scénariste écrit *The New European*, une histoire de vampires sur douze pages magnifiquement illustrées par Gary Frank et Cam Smith.

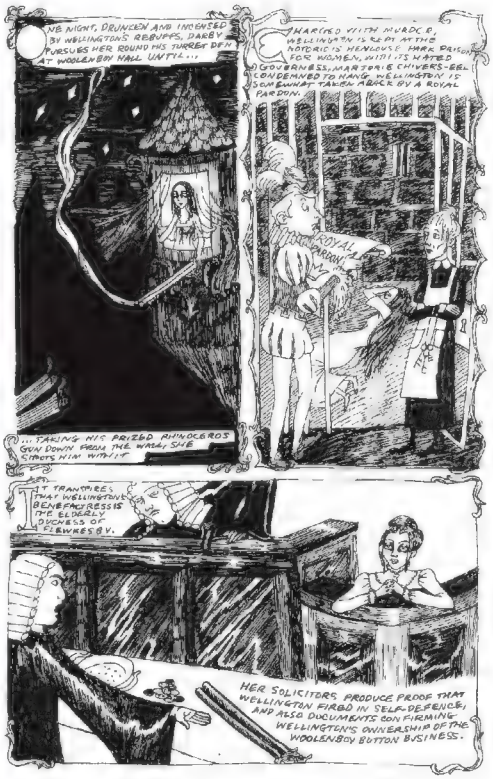
Pour Kitchen Sink, l'éditeur de *From Hell*, Moore écrit trois histoires de huit pages pour le premier numéro de *Spirit : The New Adventures*, illustrées par Dave Gibbons pour un résultat digne de Will Eisner. Dans le numéro 3, Daniel Torres fournit dix superbes planches pour le *Last Night I Dreamed of Dr. Cobra* de Moore.

En 1998, le dessinateur alternatif Peter Bagge invite le scénariste à rédiger une histoire de complément pour son comic book à succès, *Hate*. C'est l'étrange *The Hasty Smear of My Smile* [« *La Petite Traînée de mon sourire* », NdT] dans le numéro 30, avec le Kool-Aid Man. L'année suivante et chez le même éditeur (Fantagraphics) Moore scénarise *Hungry is the Heart* [« *Affamé est le cœur* », NdT], un conte de fées gothique de douze pages à propos d'un bouton géant, pour la série *Meat Cake* de Dame Darcy.

En 2000, Alan Moore revient sur *Mr. Monster*, la création de Michael T. Gilbert, qui se trouve alors publiée chez Image Comics. Alan Smith et Pete Williamson dessinent son histoire de douze pages, *It's Kelly's Boyfriend... Mr. Monster* dans *Kelly* n°3.

Moore fournit également des textes à plusieurs ouvrages caritatifs, notamment le *9-11 : Artists Respond* publié par Dark Horse. *This Is Information*, son histoire en six planches, est poignante et mordante. Elle est superbement illustrée par Melinda Gebbie. « Ça m'a vraiment plu de faire *This Is Information* avec Melinda... j'aurais peut-être dû être encore plus direct. J'aime certains Américains mais je dois admettre qu'en tant que nation... le pays doit mûrir. Oui, c'est horrible, ce qui est arrivé aux tours jumelles. Mais dans le reste du monde, on s'est tous fait bombarder la gueule depuis Guernica. Dégager les gens des gravats, c'est un peu la routine dans le monde entier, sauf en Amérique. » Pour ces mêmes raisons, Moore livre encore *Guernica*, un court texte en prose pour *Heroes*, le magazine caritatif de Marvel, assorti d'une illustration de Dave Gibbons.

Parant les critiques à propos d'un retour chez Marvel, le scénariste déclare : « Comme je n'étais pas payé, j'ai considéré que ça n'était pas incompatible avec ma position de ne pas travailler pour eux. J'ai mis mes opinions de côté et j'ai pensé aux bénéficiaires du comic book avant tout. »



En haut, à droite : *I Keep Coming Back*, un retour moderne vers *From Hell*, est publié dans l'anthologie *It's Dark in London* et illustré par Oscar Zarate.

En bas, à droite : *Hungry is the Heart* est publié dans *Meat Cake* n° 9 de Dame Darcy.

Ci-contre : L'excellent dessinateur alternatif Peter Bagge dessine l'histoire de Moore *The Hasty Smear of My Smile*.

I GUESS I GOT CUT OFF FROM ORDINARY PEOPLE. PRETTY SOON I ONLY SOCIALIZED WITH OTHER ADVERTISING MASCOTS. WE HAD THIS CLUB CALLED "SPEEDY'S"...

PISSSS...

...SOME OF THOSE GUYS, MAN, THEY WERE SO SCREWED UP.

IT WAS EXISTENTIAL UNEASE... I REMEMBER THAT CHICK FROM "LAND O' LAKES", WHAT SHE SAID ONCE...

SHE SAID: "WHAT DO I STAND FOR? WHAT AM I SAYING ABOUT BUTTER?"

I MEAN, WE ALL FELT IT.

COME THE 'SIXTIES, I WAS RESTLESS. PETER TORK OF THE MONKEES TOLD ME THAT EVERYTHING WAS HAPPENING IN SAN FRANCISCO...

...AND HE WAS RIGHT! MAN, WHAT A SCENE! STRAIGHT AWAY, I FELT LIKE EVERYONE ACCEPTED ME.

THE GRATEFUL DEAD HAD THIS HOUSE, AND IT WAS THERE THAT I FIRST RAN INTO KEN KESEY...

...I TOLD HIM UP-FRONT THAT I THOUGHT "SOMETIMES A GREAT NOTION" WAS KINDA SLOW, AND I THINK HE RESPECTED ME FOR THAT...

...IN FACT, HE SAID I'D GIVEN HIM A GREAT IDEA FOR THIS NEW PROJECT...

NEXT THING I REMEMBER IT WAS, SHIT, I DON'T KNOW, THREE MONTHS LATER, AND I'M ON THIS FUCKING BUS WITH ALL THESE ACID HEADS...

I DIDN'T KNOW WHERE I WAS. NEAL CASSADY WAS DRIVING, AND THERE'S THIS TOM WOLFE GUY INTERVIEWING ME FOR THIS BOOK HE'S WRITING...

LOOKING BACK, YEAH, SURE, I GUESS MY LIFE WAS OUT OF CONTROL...

FINALLY, I GOT INTO THIS BIG FIGHT WITH TOM WOLFE AT A PARTY...

I SAID "YOU'RE A HACK JOURNALIST, WOLFE," AND HE GOES "OH YEAH? WELL, YOU'RE A PITCHER WITH A FACE DRAWN ON THE FRONT!"

3.

Le B.A-Ba d'ABC

« Je prépare moins les choses qu'il n'y paraît. J'ai tendance à travailler beaucoup à l'instinct. »

Alan Moore

À la fin des années 1990, Moore reçoit un coup de téléphone qui lui confirme la fin d'Awesome Entertainment. Après avoir bâti une ligne de comics intéressants avec des collaborateurs de haut niveau comme Chris Sprouse, Brandon Peterson et Steve Skroce, ainsi que ses amis Rick Veitch, Jim Baikie et, bien sûr, Melinda Gebbie, le scénariste est frustré par la situation.

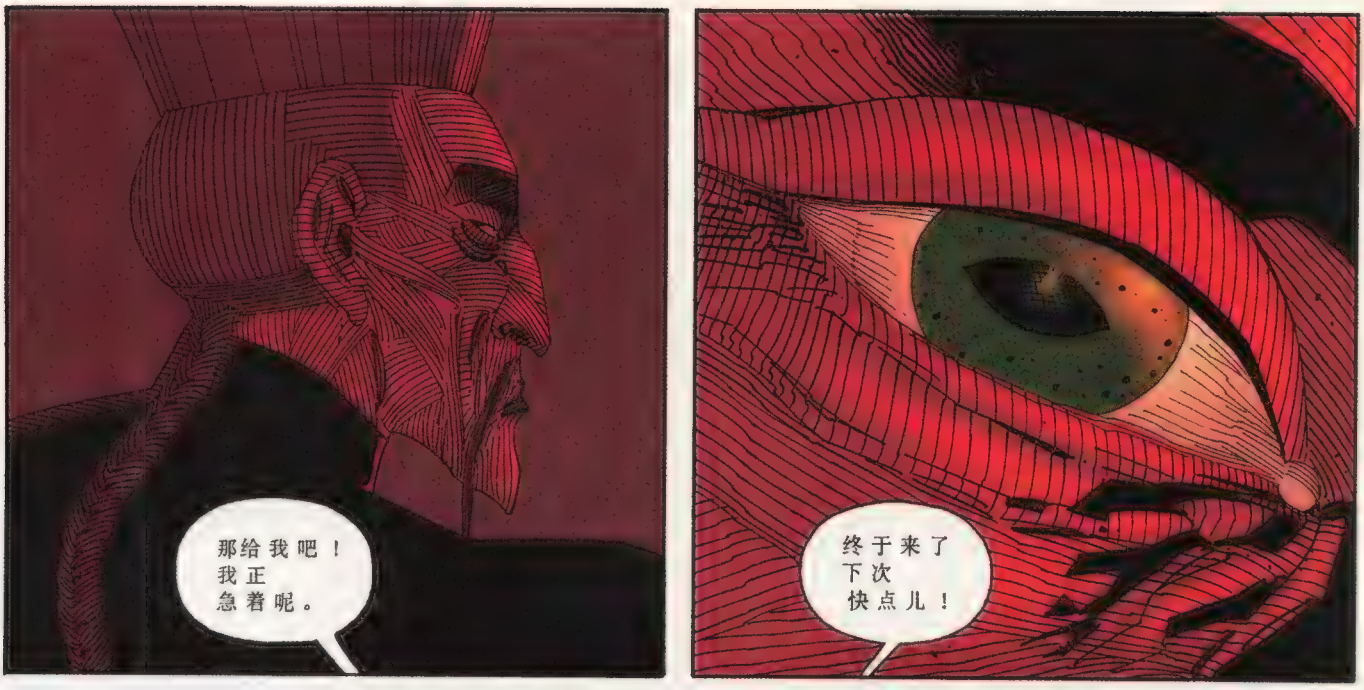
La nouvelle de la mort d'Awesome se répand comme une traînée de poudre et le scénariste ne cesse de recevoir des appels à propos de sa disponibilité. « J'entendais le battement d'ailes des vautours au-dessus de mon téléphone. Ils ont été beaucoup à appeler. La meilleure offre est venue de Jim Lee. J'avais apprécié ma collaboration avec lui. Il est très poli. »

Les droits des personnages Awesome étant bloqués, Moore doit imaginer une toute nouvelle ligne de comics à partir de rien pour WildStorm Productions, la société de Lee, désormais indépendante d'Image. L'inspiration viendra de ses propres brouillons. « Sur une page blanche, j'ai trouvé une liste de noms que j'avais écrits un soir, en cherchant ce qui pourrait faire de bons noms de personnages. Je ne me souviens pas de les avoir notés mais dans cette liste, il y avait Tom Strong, Cobweb, Promethea, Greyshirt, Jack B. Quick et encore un ou deux autres. Une petite liste au milieu d'une page vide, j'ignore pourquoi. Et donc, j'ai pris ces noms et j'en ai fait la ligne ABC. »

Le temps d'un week-end, l'Anglais imagine une fournée de nouveaux concepts qui occuperont cinq titres différents du label ironiquement baptisé America's Best Comics [*« les meilleures BD d'Amérique »*, NdT]. Parmi eux, on retrouve *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, une équipe d'aventuriers empruntés à la littérature victorienne, *Tom Strong*, héros archétypal des romans populaires, *Top 10*, série chorale futuriste à la *Hill Street Blues* (*Capitaine Furillo*), *Promethea*, super-héroïne mystique, et l'anthologie *Tomorrow Stories* qui contiendra de nombreuses courtes séries en alternance. « J'imagine qu'avec ABC, j'essayais de bâtir une arche, dans laquelle tous mes concepts favoris, tout ce que je voudrais voir apparaître dans les comics, pourrait survivre au déluge. »

Ensemble, Moore et Scott Dunbier, responsable éditorial chez WildStorm, rassemblent une équipe qui inclut Sprouse, Baikie, Veitch, Gebbie et de nouveaux collaborateurs comme J.H. Williams III, Gene Ha et Kevin Nowlan. Malgré ses précédents ennuis juridiques pour des travaux de commande, Moore permet à WildStorm de conserver les droits de la ligne ABC, sauf pour *La Ligue des gentlemen*

Ci-dessus : Numéro spécial du magazine *Wizard* annonçant la ligne ABC avec des versions préparatoires des personnages. Illustration de Chris Sprouse et Al Gordon. © DC Comics. Tous droits réservés.



Ci-dessus : Fu Manchu est l'un des adversaires que l'on retrouve dans le premier volume de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*.

extraordinaires. « Puisque nous traitions avec un éditeur très raisonnable en la personne de Jim Lee, et puisque l'objectif principal était de fournir un job aux autres dessinateurs, je me suis dit que ça serait mieux d'opter pour l'abandon des droits en faveur d'une avance plus importante… Dès lors, on a commencé à travailler sur cette base et on a signé tous les contrats. C'est là que j'ai appris que WildStorm venait d'être racheté par DC. »

Alan Moore se trouve alors dans une situation très inconfortable. Il a juré de ne plus jamais travailler pour DC et il envisage sérieusement de résilier le contrat qu'il a signé avec WildStorm. Mais le travail des collaborateurs qu'il a sélectionnés pour la ligne ABC dépend de son implication. « DC a acquis la société avec laquelle je venais de signer des contrats. C'était à la fois flatteur et très inquiétant. Comme si j'étais poursuivi par une ex-petite amie très riche et très dingue qui serait capable d'acheter toute ma rue pour se rapprocher de moi. »

Lee et Dunbier prennent l'avion pour l'Angleterre afin d'expliquer en personne la décision de vendre la société à DC, et ce en raison de « l'instabilité du marché ». Ils persuadent Moore que WildStorm servira d'intermédiaire et qu'il n'aura ainsi jamais à traiter directement avec DC. De même, DC n'aura pas à interférer sur sa production éditoriale. « En gros, j'ai eu le choix. Je pouvais rester sur mes principes et dire "j'ai dit que je ne travaillerais plus pour DC et j'étais sérieux, on abandonne tout". Mais je n'avais pas le cœur à ça. Pour le meilleur et pour le pire, j'ai préféré m'asseoir sur mes principes plutôt que de mettre au chômage tous ces gens à qui j'avais promis du travail. »

Début 1999, *La Ligue des gentlemen extraordinaires* n°1 est la première publication du label. Comme tous les comics publiés par America's Best Comics, il n'affiche pas le logo DC ni quoi que ce soit qui indique que les livres sont publiés par cet éditeur. *La Ligue* connaît tout de suite un énorme succès. Avec toute la ligne ABC, elle va insuffler un courant d'air frais sur une industrie des comics au point mort. Avec *La Voix du feu* enfin publié et *From Hell* achevé, Moore produit de nouveau des comics d'une grande qualité à un rythme soutenu. Il jongle avec cinq titres réguliers. Les épisodes sont conçus avec une grande attention qui ressort dans des détails comme le design des couvertures ou les bonus, ainsi que dans le contenu lui-même. Pour la postérité, chaque série ABC écrite par Moore sera rééditée par tranches de six ou sept épisodes en recueils cartonnés avec jaquettes.

La Ligue des gentlemen extraordinaires

« Nous vivons une époque agitée où de mauvais rêves troublent la sérénité de l'Empire. » ***The League of Extraordinary Gentlemen*** **Volume 1 n° 1**

Premier des titres publiés par ABC, le projet était en gestation depuis longtemps. Au milieu des années 1990, Moore avait soumis une idée de roman graphique à Kitchen Sink, sous le titre *The League of Extraordinary Gentlefolk* [*La Ligue des gens de bonne famille extraordinaires*, NdT]. Avec Kevin O'Neill, son collègue de 2000 AD, Moore avait déjà commencé à travailler dessus pour Awesome Entertainment avant la disparition de l'éditeur. Inspiré par son expérience des personnages du domaine public avec *Filles perdues*, Moore réunit une mosaïque de personnages tirés de la littérature victorienne et edwardienne. Il forme une équipe d'aventuriers de romans populaires. « *La Ligue* est presque l'enfant bâtard des *Filles perdues*. J'ai saisi toute la richesse du paysage littéraire qui nous entourait et qui n'attendait que d'être moissonnée. »

La Ligue rassemble Allan Quatermain de H. Rider Haggard, M. Griffin, alias l'Homme Invisible de H.G. Wells, le Capitaine Nemo – ex-prince indien sikh devenu techno-pirate – de Jules Verne, le Dr Jekyll métamorphosé de Robert Louis Stevenson, Wilhemina Murray, la fiancée de Jonathan Harker, du *Dracula* de Bram Stoker. « Je savais que c'était une idée de première classe. C'était tellement évident, tellement simple, et personne ne l'avait fait. Ces idées sont toujours les meilleures. »

Le traitement des personnages par le scénariste est fidèle à leurs origines littéraires. Nemo est un Sikh qui déteste l'Empire britannique. L'Homme Invisible est foncièrement amoral. Quatermain est un drogué, un vantard et un lâche. La théorie de Moore du « champ unifié de la fiction » positionne cet assemblage de personnages hauts en couleur dans le paysage fictionnel qui existait à l'époque. « Contrairement à l'Angleterre victorienne réaliste et très documentée de *From Hell*, c'est une Angleterre victorienne qui aurait existé si la fiction victorienne avait été réelle. »

Dans les six premiers épisodes qui se déroulent en 1898, Mina Murray réunit un groupe d'aventuriers mal assortis à la demande des services secrets britanniques pour défendre la Couronne contre la menace d'une attaque imminente venue des cieux.

Malgré les références littéraires omniprésentes, la lecture de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* est légère et accessible tout en restant surprenante, spectaculaire et très drôle. Parmi les méchants qui font leur apparition dans la série, on compte Fu Manchu et le Professeur Moriarty, pire ennemi de Sherlock Holmes. « Quasiment tous les personnages cités sont issus de la fiction victorienne. On emprunte à Anthony Trollope et à H.G. Wells. Je me suis rendu compte à quel point je m'amusais quand, dans le premier épisode, j'ai pris conscience que Mister Hyde assassinait la Nana d'Émile Zola dans la rue Morgue. » Le texte et le dessin sont chargés

Ci-dessus : Sur ses nombreuses couvertures décalées pour *La Ligue*, Kevin O'Neill pastiche les cultures victorienne et edwardienne.

Ci-contre : Couverture de la première édition cartonnée de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*.

THE STEEL GIANT
SAPATHWA
Jack Harkaway 1871
SIR FRANCIS VARNEY
NAUTILUS · BASIL HALLWARD 1870
DORIAN GRAY
O'NEILL-

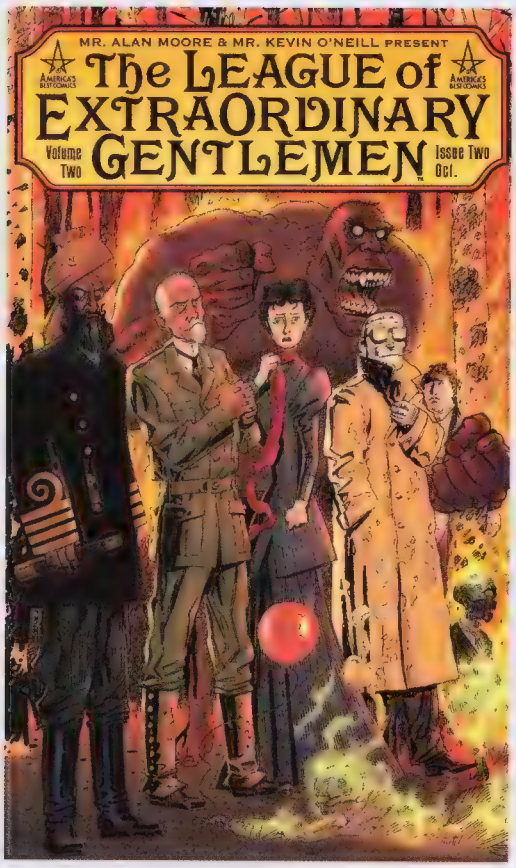
de références au point que chaque tome de *La Ligue* a donné naissance à un ouvrage d'annotations et d'analyses compilées par Jess Nevins : *Heroes and Monsters, A Blazing World* et *Impossible Territories*.

Bien qu'ils se connaissent depuis l'époque du marché des comics de Westminster et qu'ils aient été collègues à *2000 AD*, Moore et O'Neill collaborent pour la première fois. « Le style de dessin de Kevin est typiquement anglais. Kevin a été très influencé par les comics britanniques plutôt que par la BD américaine. Dans son travail, on distingue cette tradition nationale de l'exagération et de la satire grotesque qui remonte en droite ligne à *Beano*, à *Dandy* et aux caricatures politiques vicieuses de Hogarth et Gillray, au XVIII[e] et au XIX[e] siècle. Il y a quelque chose de si extrême dans le trait de Kevin que bien qu'il ne soit pas photoréaliste, il obtient une sorte de réalisme émotionnel par son exagération. »

Le style distinctif d'O'Neill est enfantin, anguleux et finement encré, à l'opposé des standards du comic book américain. Sur la série, il se sent écartelé : « Je me suis retrouvé à dessiner des gens et des situations complètement inédits pour moi. J'ai eu plus de mal avec Mina qui se tient à part ou qui prend le thé, que j'en aurais eu avec Marshall Law en train de détruire un immeuble plein de super-vilains. »

L'illustrateur met en scène un Londres au tournant du siècle, à l'architecture rétrofuturiste spectaculaire. La polyvalence des dessins d'O'Neill donne au scénariste la possibilité d'aborder une grande variété d'émotions à travers la série. « On peut sauter de la comédie à l'horreur en passant par le pathos, en moins de deux pages voire même en une seule case. »

Ci-dessus : Tous les livres ABC contiennent des bonus. Dans le numéro n° 5 du premier volume, la nouvelle *Allan and the Sundered Veil* est en vis-à-vis d'une page d'authentiques réclames victoriennes. L'article en haut à gauche de la page de publicités provoquera le rappel et la mise au pilon du numéro.



Ci-dessus : Couverture d'O'Neill pour le deuxième épisode du volume 2.

Ci-dessus, à droite : O'Neill représente un Londres rétrofuturiste.

Les couleurs sombres et terreuses du coloriste Ben Dimagmaliw et le lettrage de Todd Klein (qui succède à feu Bill Oakley) complètent bien l'atmosphère particulière de la série. O'Neill travaille très lentement, ce qui provoque des retards de publication. Pour compenser, DC lance en urgence les *Bumper Compendium*, rééditions de deux épisodes en un comic book.

Le deuxième tome de *La Ligue* est publié en 2002. Il traite de l'invasion de l'Angleterre par divers Martiens tirés des œuvres d'Edgar Rice Burroughs, Michael Moorcock, H.G. Wells et C.S. Lewis. « Le deuxième livre, c'est *Mars Attacks*. Tout le premier épisode se déroule sur Mars. Mars, c'est un peu le Paris de cette époque. Si vous voulez être quelqu'un, il faut y être. »

L'intrigue fait aussi référence à *L'Île du Dr Moreau* mais les animaux hybrides de Moore sont des versions anthropomorphiques grotesques des livres pour la jeunesse comme le Crapaud de Kenneth Grahame et Rupert l'Ours de Mary Tourtel. « Qu'est-ce qui se passerait si vous enfiliez des vêtements à un ours polaire nain qui a été opéré pour pouvoir se tenir debout ? Il se chierait dans le froc, ses griffes dépasseraient de ses chaussures, ce serait horrible. »

Moore emploie astucieusement les perspectives des époques victorienne et edwardienne pour tracer des parallèles avec nos attitudes contemporaines. « À un certain niveau, c'est un jeu littéraire très élaboré. La raison pour laquelle ces personnages ont survécu est qu'ils nous font écho. Certaines des tendances impérialistes qui prévalaient du temps d'Allan Quatermain sont tout aussi présentes quand on aborde la question aujourd'hui. Il s'agit juste d'un pays différent ou d'une situation mondiale différente. Les principes de base sont toujours d'actualité. »

Dans le deuxième volume, Moore traite l'invasion martienne comme une allégorie de la guerre en Afghanistan. « Ce que je voyais dans les journaux télévisés influait sur ma manière de penser et se retrouvait dans les dialogues de certaines scènes. »

Comme le scénariste l'explique au fanzine *Mustard* : « *La Ligue* s'écrit plus ou moins toute seule. Je savais que ce tome devrait se conclure de la même manière que le roman de Wells : les extraterrestres doivent donner l'impression d'être morts d'un simple rhume. Alors, je me suis dit que j'avais le Dr Moreau et que donc, ce n'était peut-être pas un simple rhume. C'était peut-être une arme bactériologique qu'il était en train de mettre au point pour le gouvernement britannique ? Les idées se mettent en place toutes seules. »

Comme pour tous les titres ABC, chaque numéro de *The League* contient des bonus. Des reproductions d'authentiques publicités de l'époque victorienne se retrouvent en deuxième et troisième de couverture. Le premier volume propose aussi le pastiche d'un épisode de roman-feuilleton. À partir du deuxième tome, Moore s'embarque dans un long récit intitulé *L'Almanach du voyageur moderne* qui décrit la géographie complète d'endroits imaginaires, région par région. « On commence par les Îles britanniques, avec les ruines arthuriennes. On a le manoir des Baskerville, divers sites en rapport avec *Alice au pays des merveilles*, et des références aux histoires de Graham Greene, H.P. Lovecraft, John Steinbeck et William Morris… des douzaines d'auteurs qu'on a reliés à cet atlas imaginaire. C'est une sorte de vandalisme malicieux que d'abattre les clôtures qui séparent les univers de différents écrivains et leurs personnages. La créature de Frankenstein peut saccager le pique-nique des quatre filles du Dr Marsh de Louisa May Alcott. »

Malgré l'engagement de DC de ne pas interférer avec la ligne ABC, tout le premier tirage du cinquième numéro de *La Ligue* est mis au pilon lorsque les responsables de DC découvrent une réclame victorienne vantant les mérites de la poire vaginale à jet tourbillonnant « The Marvel », reproduite dans les bonus. Paul Levitz, patron de DC, craint alors d'offenser son concurrent Marvel Comics. « Je me suis souvenu pourquoi j'avais juré de ne plus jamais travailler pour DC. Ils n'avaient pas changé en quinze ans. En tout cas, pas à mon avis. »

Après les deux premiers tomes, Moore a l'idée de créer un guide de lecture de *La Ligue des gentlemen extraordinaire*, qu'il appellera *The Black Dossier* et qui détaillera la mythologie développée avec Kevin O'Neill. « Au bout de cinq minutes, j'ai compris que ça ne marcherait pas parce qu'un guide, c'est nul et soporifique, notamment parce que ça n'a aucun contenu narratif. Ce n'est qu'une liste de faits concernant les personnages. » Ainsi, Moore décide d'incorporer le guide au sein d'une BD qui relaterait le vol de ce « dossier noir » chez les services secrets britanniques.

The Black Dossier est un vrai coffre aux trésors plein de faux documents agrémentés de références littéraires. Chaque pièce a un rapport avec *La Ligue* et le tout forme une histoire convaincante du groupe. Parmi les preuves, on compte une œuvre inédite de Shakespeare, une séquelle à Fanny Hill, un roman de la beat generation façon Kerouac, un épisode du comic book imaginaire *Trump* et une bible de Tijuana. Le moment fort du livre intervient lors d'une spectaculaire séquence en 3D lisible avec des lunettes idoines.

Moore découvre des interconnexions dans le vrai monde, aussi incroyables que ses propres fictions. « Graham Greene a imaginé Harry Lime du *Troisième Homme* en s'inspirant de Kim Philby qui était son informateur au MI6. Quand Philby est passé à l'Est en 1963, les journaux ont titré "Philby est le Troisième Homme" mais ils ne

Ci-dessus : La découverte du Dossier Noir lui-même.

Page suivante :
À gauche : *The Black Dossier* culmine dans une séquence 3D spectaculaire.

En haut, à droite : Illustration de couverture de *The Black Dossier* par Kevin O'Neill.

En bas, à droite : *The Black Dossier* est rempli de pastiches comme cette fausse nouvelle de Fanny Hill.

What an adventure, one can't help wondering, would befall the new elderly Gulliver if the group picked up a tattered denizen straggler who, even with his mask prove him to be yet another old companion, namely Captain Clegg himself aged 150 and ever hasten[illegible] years. A huntsman from America, one Mr Bumppo, was a younger man, but had a rather cockeyed manner that I did not care for, and it was with the two youngest members of the fellowship, a very pretty English couple called the Blakeneys, Mary and Tom, whom I found the deepest friendship. Our extraordinary band, I should add, consisted of subjects of the British Crown, and I had many stirring exploits to their credit. Upon the western American peninsula called Brobdingnag, inhabited by giants, we became involved in wars between Brobdingnagians and displaced colonists, descendants of the unwitting Fantagirl come from Utopia in the south-west seas. Once, with Fantagirl's help, we brokered a truce in secret with a sympathetic giantess, her hostile consort turned Utopian sympathiser whereupon we were held about her person. Hastily, by her husband's chase this moment to must on compel activity so that we, with our escort and horse, were quickly spirited when evidently he decided for some other method of progress at the next festival.

Ci-dessus : Parmi les pastiches inclus dans *The Black Dossier*, on trouve une bible de Tijuana orwellienne.

faisaient que redécouvrir une vérité narrée dans une œuvre de fiction. Philby était le troisième homme depuis le début. Par ailleurs… Philby tire son surnom du Kim de Rudyard Kipling. Frank Richards, le créateur de Billy Bunter, vivait à Broadstairs, où John Buchan a écrit *Les 39 Marches*, tout près des véritables trente-neuf marches qui descendaient vers la plage. Tout est lié. Il y a plus que des coïncidences derrière tout ça. Au bout d'un moment, il y a de quoi devenir dingue. Voilà de quoi est fait mon petit univers de torture mentale. »

À juste titre, Moore peut être fier du *Dossier Noir*. « C'est l'une des œuvres les plus complexes, les plus belles et les plus intelligentes sur lesquelles Kevin ou moi avons jamais travaillé. Pour ceux qui liront ça aux États-Unis, ce sera une des plus belles choses qu'ils n'auront jamais vues, au moins sous forme de BD… pour peu qu'on puisse considérer ce livre comme de la BD. »

À l'origine, l'ouvrage doit être vendu avec un 45 tours vinyle de la chanson *Immortal Love* par le groupe pop imaginaire Eddie Enrico and His Hawaiian Hotshots (en fait, Moore et Tim Perkins), avec *Home With You* en face B. Renonçant à inclure le disque dans la première édition de novembre 2007, DC annonce qu'il sera vendu ultérieurement dans une édition de luxe. En 2008, paraît l'édition « Absolute » de *The Black Dossier* mais toujours pas de disque en vue. Au dernier moment, les avocats de DC ont « trouvé que la face B ressemblait beaucoup au générique de *Fireball XL5* ».

Malgré la promesse de non-ingérence de WildStorm, les rapports entre Moore et DC s'enveniment tout au long de la production.

En juin 2005, après l'annonce mensongère de Joel Silver à propos de l'implication du scénariste dans l'adaptation cinématographique de *V pour Vendetta*, Moore annonce qu'il ne travaillera plus avec WildStorm/DC et que le vrai troisième tome de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* sera publié par Top Shelf Productions. *The Black Dossier* souffrira de nombreux et frustrants délais de production, notamment dus à la

séparation des couleurs de l'ambitieuse section 3D. Dès lors, le département marketing de DC prendra des décisions inexplicables. Des questions légales surviendront à propos de quantité de personnages mineurs protégés par copyright. Ainsi, le livre ne sera pas vendu au Royaume-Uni ni au Canada. « On s'est dit que c'était dû, soit à une incompétence crasse, soit à une incroyable mesquinerie de DC par rapport au fait que nous allions faire publier notre propre série par Top Shelf. »

En raison d'un contrat de film signé avec le producteur Don Murphy avant la création d'ABC, les droits de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* ont toujours appartenu à Moore et O'Neill. Ainsi peuvent-ils déménager la série chez Top Shelf. Knockabout sera choisi comme éditeur en Grande-Bretagne.

Refusant de compromettre la qualité des dessins, Moore et O'Neill changent légèrement le format pour *Century*, le troisième tome de *La Ligue*. Ce dernier se compose de trois parties autoconclusives de soixante-douze pages chacune, qui explorent tout le XX[e] siècle. « On arpente de nouveaux territoires, on raconte un nouveau genre d'histoire. À travers les trois livres qui forment ce troisième volume, on progresse de 1910 vers 2009. C'est comme une course à la culture un peu étourdissante, parce que dans le monde de *La Ligue*, on ne parle pas de ce que le monde était précisément en 1910, on parle de ce que le monde de la fiction était en 1910 ou en 1969 ou en 2011. »

Si les deux premiers tomes de *La Ligue* puisent l'essentiel de leurs personnages dans la littérature, *Century* incorpore des personnages de fiction issus des nouveaux média comme la télévision, le cinéma ou, dans la première partie, le théâtre. « Il y a de nombreux liens avec les événements de *L'Opéra de quat' sous* de Bertolt Brecht. On croise Mackie le Surineur et Jenny des Lupanars tout au long de la narration, avec d'autres personnages tirés de la littérature de cette période. »

Le deuxième chapitre traite de l'underground psychédélique du crime organisé des années 1960, ainsi que du regain d'intérêt pour l'occultisme. « On a centré l'histoire autour d'un gros concert de rock à Hyde Park. Ce deuxième chapitre se termine très mal. »

Le troisième chapitre emmène une Ligue virtuellement disparue jusque dans notre époque. L'histoire est pleine de références contemporaines et la sous-intrigue du mystérieux « enfant magique » trouve enfin sa conclusion.

Être publié par l'éditeur indépendant Top Shelf offre à Moore une liberté de création sans précédent. « C'est comme si, du temps où j'écrivais en marge des comics grand public, j'en suivais inconsciemment la recette. Il y a cette espèce d'éthique générale dans les comics, dans la fiction d'aventures pour garçons, qui nous force à faire avancer l'action. Ça n'est pas l'usage dans l'art dramatique ou en littérature. »

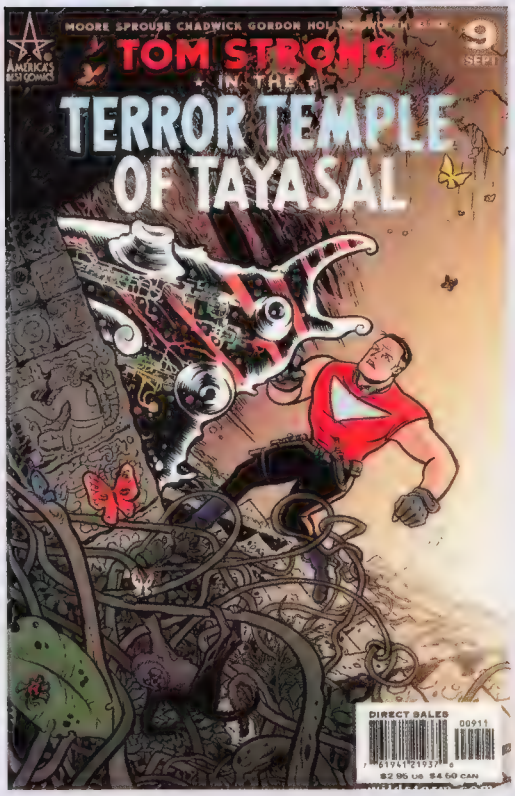
Le troisième volume de *La Ligue* ne sera certainement pas le dernier, d'après Moore, alors que tout l'univers de la fiction n'attend que d'être pillé. « *La Ligue* a évolué depuis sa conception. Au départ, c'était plus ou moins la Ligue de Justice de la Grande-Bretagne victorienne. Mais on s'est rendu compte que si chaque personnage était une référence à une œuvre de fiction, des possibilités entièrement inédites s'offraient à nous. Tous les mondes imaginaires, les personnages de fiction qui ont jamais existé, coexistent quelque part dans le monde de *La Ligue*. Ce monde, comme vous l'imaginez, est pratiquement sans limite. »

En haut, à droite : Couverture du troisième volume, *Century : 1910*.

En bas, à droite : Page extraite de *Century : 1910*.

Tom Strong

« Euh… je pensais plutôt à quelques innovantes expériences sur le cerveau d'un singe… mais je suppose que nous pouvons aussi avoir un enfant. » **Tom Strong n° 1**



En avril 1999, *Tom Strong* est le deuxième titre lancé par America's Best Comics. Si *La Ligue des gentlemen extraordinaires* se déroule dans son propre monde métafictionnel, *Tom Strong* est véritablement le porte-drapeau de l'univers ABC proprement dit.

Le titre du premier épisode, *Les Débuts de Tom Strong*, réaffirme la volonté d'Alan Moore de poursuivre son retour aux sources, en insistant sur des histoires amusantes racontées à l'ancienne. Tom Strong invite naturellement à la comparaison avec Suprême, archétype de Superman dont la publication vient juste de s'arrêter. Mais très vite, on se rend compte que Tom Strong renvoie aux versions précédentes du surhomme. Il n'est pas un dieu invulnérable à la puissance sans limite, il évoque plutôt les héros des pulps comme Doc Savage, Solomon Kane ou Flash Gordon, combiné à la fraîcheur et au charme de Tintin.

Tom Strong a grandi isolé dans le cratère du volcan éteint de l'île imaginaire d'Attabar Teru, aux Antilles. Coupé de l'influence de la civilisation par son excentrique famille de scientifiques, il reste dans sa chambre à « hypergravité » jusqu'à ses onze ans et reçoit une éducation solide au tournant du XX^{e} siècle. Avec lui, ses parents ont tenté de créer le spécimen humain parfait. Clin d'œil à un autre héros des pulps, ces derniers meurent lors d'un tremblement de terre. Il est alors adopté par les indigènes Ozu. Nourri à la racine de goloka, une herbe locale, Strong devient un « héros de la science » : c'est l'être humain ultime, forgé par le savoir et la nature. Il a cent ans mais n'en paraît que quarante. La jeunesse éternelle de Strong renvoie aussi au paradoxe qui empêche les personnages de comics de vieillir malgré des décennies de publication continue.

Les personnages secondaires sont plus sympathiques que le héros en vedette. Il a une superbe femme native de l'île, Dhalua, héritière du chef Ozu, et une fille adolescente pleine d'entrain, Tesla. Toutes deux sont également très fortes physiquement et mentalement. Étonnamment, il s'agit de la première famille mixte des comics américains, ce dont Moore n'a pas pris conscience. « En fait, c'est plutôt embarrassant de se dire que les comics sont arrivés en 1999 sans relation mixte durable, sans parler des enfants. »

Strong a deux autres compagnons : Pneuman, robot majordome à vapeur, créé par son père, et Roi Salomon, un gorille parlant amélioré par la science. Parmi ses nombreux adversaires, on compte Paul Saveen, son ennemi juré en smoking, l'Homme Modulaire, un être mécanique constitué de millions de cellules métalliques autoréplicantes, la superfemme nazie Ingrid Weiss, les envahisseurs aztèques d'une autre dimension, et le Pangéen, un amas de boue pensante protéiforme.

Ci-dessus : Dessin de Chris Sprouse tiré de *Tom Strong* n° 4. © DC Comics. Tous droits réservés

Moore situe son histoire dans le présent, l'an 2000, d'un univers parallèle « futuriste ». C'est le futur tel qu'on aurait pu l'imaginer cinquante ans auparavant, inspiré de Jules Verne et de l'art déco. Strong et son extraordinaire famille s'embarquent pour une vie d'aventure. Ils se rendent en Amérique pour s'installer dans la métropole de Millenium City dont ils deviennent les protecteurs.

Le scénariste invite l'ancienne équipe artistique de *Supreme* à travailler sur sa nouvelle série : le duo formé par Chris Sprouse et Al Gordon donnera à Tom Strong la patine rétro nécessaire, tout en gardant une touche de modernité. Les dessins clairs et élégants de Sprouse conviennent bien au comic book et ses designs de personnages sont exceptionnels. Le dessinateur se souvient que Moore lui a demandé de s'impliquer dans la série. « Alan voulait s'appuyer sur mes centres d'intérêt pour ce livre. Par exemple, je lui avais dit que j'adorais dessiner des gadgets et des machines, avions, vaisseaux spatiaux, etc., et Tom est devenu un vrai fan de gadgets, bien plus qu'il ne l'était dans le projet original. »

Strong lui-même est défini comme un athlète à la carrure large plutôt qu'un de ces culturistes à la musculature bien découpée qu'on rencontre chez les super-héros

Ci-contre : De *Tintin* aux *Quatre Fantastiques* de Marvel, *Tom Strong* rend hommage aux grands de la BD *via* ses couvertures. © DC Comics. Tous droits réservés.

modernes. Son costume est réaliste et pratique : pas de masque ou de cape, pas de slip par-dessus le pantalon.

Le héros et son équipe affrontent des « vilains de la science » dans le présent, tout en se remémorant d'anciennes batailles et autres alliances momentanées lors de séquences flash-back. Passant d'une époque à l'autre, Moore a l'occasion d'entrelacer différents pastiches de genres au cœur de l'intrigue principale. Pour ces interludes, le scénariste invite divers dessinateurs comme Dave Gibbons, Gary Frank, Art Adams, Paul Chadwick et Jerry Ordway, connu pour son Superman. La série marquera également pour ses fantastiques couvertures hommages qui reproduisent l'apparence de l'époque concernée.

Il faut également souligner le travail du lettreur Todd Klein : bon nombre des personnages ont leur propre type de bulles de dialogues et leur propre police d'écriture. Les designs de couverture de Klein et ses logos faits main, comme pour toute la ligne ABC, contribuent grandement à l'apparence globale et à l'ambiance des séries.

Tom Strong personnifie le ton léger du label ABC, très accessible, même pour les enfants. L'écriture de Moore donne l'impression d'être simple mais, par ses différents niveaux de lecture et son sous-texte, le scénariste installe sa nouvelle mythologie avec une subtilité remarquable. « Sur *Tom Strong*, il est impossible de se cacher derrière l'histoire ou les dessins. La série est tellement simple que les épisodes doivent être bien construits et tenir la route. Toute erreur ou faiblesse se verra comme le nez au milieu de la figure. Il remplit bien sa mission de raconter une bonne aventure en incluant quantité de petits détails subtils. »

Bien qu'étant l'une des meilleures ventes du label ABC, *Tom Strong* n'atteindra jamais le niveau des plus grandes œuvres de Moore. Au bout de vingt-deux numéros, ce dernier cesse d'écrire la série. Les numéros suivants seront scénarisés par de nombreux auteurs invités comme Ed Brubaker, Geoff Johns, Michael Moorcock et Brian K. Vaughan.

L'Anglais revient sur la série pour écrire sa conclusion dans l'épisode 36 de 2006, *Tom Strong at the End of the World*. Dernier titre ABC à être publié, il donne aussi des clés pour comprendre les autres titres du label. C'est un post-scriptum au final apocalyptique de l'ultime épisode de *Promethea*.

Le comic book rencontre suffisamment de succès pour générer plusieurs titres dérivés, dont l'anthologie *Tom Strong's Terrific Tales*, deux miniséries *Terra Obscura* et un one-shot, *The Many Worlds of Tesla Strong*. Les contributions de Moore à ces à-côtés se limiteront au découpage d'intrigues et à l'écriture d'une ou deux histoires courtes dans *Terrific Tales*. Sa fille aînée Leah y fera ses débuts de scénariste professionnelle avec *King Solomon Pines* dans le numéro 5, sur des dessins de Sergio Aragonés. « J'ai parlé avec Scott Dunbier de WildStorm et je lui ai dit "écoute, je connais quelqu'un qui a écrit un scénario pour Tom Strong. En vérité, je trouve ça très bien mais je me suis dit que j'allais l'envoyer d'abord, pour voir". Je ne lui dis pas que c'était Leah et il me répond "ce type est très doué". Alors, je lui réponds que ce n'est pas un mec mais que c'est ma fille et que je suis content que ça lui ait plu. » Avec son futur mari John Reppion, Leah Moore écrira la minisérie *Wild Girl* pour WildStorm, suivie par *Albion* dont l'intrigue est imaginée par son père. En six épisodes, *Albion* ressuscite un tas de personnages de BD britanniques qui sont alors, coup de chance, la propriété de DC.

Hélas, *Comet Rangers*, le projet de collaboration entre Alan Moore et Jim Lee, le patron de WildStorm, ne verra jamais le jour.

Ci-dessus : Le dieu-serpent logiciel aztèque de *Tom Strong* n° 3, dessiné par Chris Sprouse. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Dans le numéro n° 4, Strong affronte sa pire ennemie, Ingrid Weiss, et ses Swastika Girls. Dessin de l'artiste invité Art Adams. © DC Comics. Tous droits réservés.

I DON'T WANT TO HEAR...
...ANOTHER WORD...
...ABOUT MY WIFE.
GOOD LORD! I ALMOST INJURED MY HAND! YOU MUST BE PRACTICALLY INVULNERABLE!
OH, I'VE MANY TALENTS. WHY, I COULD TEAR YOUR BRAIN OUT IN AN INSTANT.
LUCKILY, I'VE SOMETHING NICER PLANNED, FOR WHICH YOU MUST BE KEPT ALIVE.
GIRLS? USE THE DARTS.
PTUFF PTUFF PTUFF
AAA!
Y-YOU'VE...
YOU'VE DRUGGED ME.
YOU'VE D-DRUGGED ME, YOU TREACHEROUS...

Ci-dessus : Couverture d'Alex Ross pour *Top 10* n° 1. © DC Comics. Tous droits réservés.

Top 10

« Qui, moi ? Oui. À l'intérieur de mon harnais à prothèses… Hors du service, je le retire pour aller courir, gratter, tous ces trucs de clebs… » **Top 10 n° 5**

Publié dès septembre 1999, *Top 10* est à la fois un polar SF et une série d'équipe de super-héros. Moore est déjà un grand amateur de séries policières américaines comme *NYPD Blue* ou *Homicide*. « Je réfléchissais aux groupes de super-héros, aux raisons de leur échec. Mais Steven Bochco semble capable de très bien gérer une grande quantité de personnages. *Hill Street Blues*, ça marche. Et si on faisait une série de super-héros flics ? Et là, j'ai eu l'illumination. »

Top 10 raconte la vie des agents du dixième district de la ville ultrafuturiste de Neopolis, où tout le monde a des superpouvoirs, un costume et une identité secrète : non seulement les policiers et les criminels mais aussi les civils et leurs animaux de compagnie. « Si la moindre caissière, le moindre commerçant ou le moindre vendeur de drogue était un personnage costumé à superpouvoirs, il arriverait des trucs bizarres tout le temps. La dynamique traditionnelle des comic books de super-héros disparaît. Les héros ne sont plus au centre de l'attention et les super-héros deviennent banals. Cette idée a mené à des surprises incroyables, tant dans l'intrigue que dans les dialogues. »

Tout en parodiant à la fois les séries policières et les super-héros, Moore et ses co-auteurs donnent vie à quantité de personnages variés, innovants et bien réalisés. Parmi eux, on compte l'agent Jeff Smax, semi-ogre à peau bleue, le sergent Kemlo, doberman dans un exosquelette, le sataniste King Peacock, le chargé Peter Électrochoc, la soldate Irma Geddon, l'agent Glushko, télépathe alcoolique, l'avocat prédateur Carl « Frénésie » Fischmann, véritable requin en costume, et bien d'autres encore.

Dans le premier épisode, le lecteur découvre l'équipe à travers les yeux de Robyn Slinger, alias Coffre-à-Jouets, nouvelle recrue dont c'est le premier jour au dixième district. C'est un concept astucieux et les histoires de Moore sont excentriques, humaines et particulièrement drôles. « On aperçoit le Captain Barbecue qui travaille à la cantine. Il cuit les hot dogs avec sa vision laser. Quand on y pense, à quoi d'autre pourrait servir une vision laser ? Avec ça, on peut faire soudeur ou cuistot en restauration rapide. »

Miss Micro pratique des autopsies à l'intérieur du corps des victimes. La question du racisme est explorée par l'intermédiaire du robot intelligent Joe Pi. « Après trois épisodes de *Top 10*, je me suis soudain rendu compte que, dans ce monde, mes robots étaient l'équivalent des noirs. Il n'y a aucun problème de race à Neopolis mais ils sont nombreux à détester les robots. »

Le huitième épisode est très touchant : un dysfonctionnement sur une plate-forme de téléportation interplanétaire provoque la fusion du corps d'un homme avec

un extraterrestre à tête de cheval. Tandis que les victimes de l'horrible accident se meurent, ils sont réconfortés par le très chrétien Lieutenant Colby, lors d'une scène d'une grande spiritualité.

Le dessinateur de *Youngblood*, Steve Skroce, ne pouvant s'engager sur une série régulière, le responsable éditorial de WildStorm, Scott Dunbier, suggère une équipe constituée avec Gene Ha et Zander Cannon. Ce dernier assure le découpage et intervient parfois sur l'encrage, tandis que Ha dessine et encre la série avec une minutie impressionnante. Leurs illustrations sont chargées de références visuelles, de clins d'œil à des personnages obscurs en arrière-plan, de jeux de mots et autres blagues.

Au milieu de relations interpersonnelles complexes, de sous-intrigues variées et de dialogues spirituels, *Top 10* intègre habilement les sujets récurrents des séries policières comme la violence domestique, le trafic de drogue, la prostitution, les fusillades et les poursuites en voitures. Incroyablement inventive et extraordinairement amusante, cette série mérite mieux que l'attention qu'elle recevra.

Top 10 cesse de paraître après le numéro 12, même si la série génère plusieurs projets dérivés, dont deux sont écrits par Moore : l'hilarante satire *Smax*, dessinée par Zander Cannon et *The 49ers*, un one-shot cartonné qui sert de préquelle à la série. Deux autres miniséries sont publiées sans l'implication de Moore : *Beyond the Farthest Precinct* (par Paul DiFilippo et Jerry Ordway) et *Top 10 : Season Two* (écrit par Cannon et dessiné par Ha).

Ci-dessus : À la cantine du commissariat de *Top 10*. Extrait du premier épisode. © DC Comics. Tous droits réservés.

Les histoires de demain

« Le plus fort, c'est que d'après la théorie générale d'Einstein, on devrait quand même pouvoir traire Bessie, quitte à remplir des seaux de rayons X ! »

***Jack B. Quick, Tomorrow Stories* n° 1**

Parfois inégale, souvent brillante, l'anthologie *Tomorrow Stories* d'ABC propose quatre nouveaux strips inspirés par les pulps et les personnages archétypaux : *First American*, *Cobweb*, *Greyshirt* et *Jack B. Quick*, ce dernier alternant avec *Splash Brannigan* dans les derniers numéros.

Alan Moore tient à inclure une anthologie dans sa ligne ABC, car il adorait ça dans son enfance. En écrivant *Tomorrow Stories*, il avoue : « J'aime écrire des histoires courtes, tout particulièrement après toutes ces années à rédiger *From Hell*. L'idée de scénariser quelque chose en moins de deux jours est rafraîchissante. Avec *Tomorrow Stories*, je peux tenter des histoires expérimentales très courtes. J'aime bien m'amuser et c'est ce que je fais, même si parfois, je suis un peu plus sérieux. »

Jack B. Quick est la vedette, bien qu'il n'apparaisse pas dans chaque numéro. Inspiré d'un personnage excentrique d'un comic book des années 1960 intitulé Herbie, Jack B. Quick est un génial garçon de ferme du Midwest américain. Il a tendance à s'attirer les pires ennuis en s'amusant avec les lois de la physique. « Faire *Jack B. Quick* n'a pas été facile. Il fallait que je positionne mon cerveau dans un état complètement irrationnel. Il fallait pousser les idées scientifiques jusque dans les recoins les plus absurdes. Il fallait pouvoir penser d'une certaine façon pour mettre au point ces récits. Je n'y arrivais pas tout le temps et je ne me voyais pas en écrire qui dépasseraient les six à huit pages. Certaines histoires sont meilleures courtes. »

The First American, satire à la Kurtzman des super-héros nationalistes, réunit Moore et Jim Baikie, son dessinateur sur *Skizz*, qui revient au meilleur de sa forme. Le héros vaniteux à mâchoire carrée et la bimbo blonde qui lui sert de partenaire, la super-héroïne U.S. Angel, s'intéressent davantage au sexe et à la célébrité qu'à la lutte contre le crime. « On s'est bien amusés avec ça. De nombreux critiques ont dit qu'on se croyait drôles mais qu'on ne l'était pas. On s'en moque ! Il y a plein de choses là-dedans que j'ai trouvées très marrantes. »

Hommage au *Spirit* de Will Eisner, Greyshirt est un détective masqué qui combat le crime imaginé par Moore avec un collaborateur fréquent : Rick Veitch. Avec son chapeau en biais et son sourcil relevé, ce dandy aventurier gentleman vit à Indigo City, une ville typique du roman noir et ne joue souvent qu'un rôle mineur dans ses histoires. Moore s'inspire d'Eisner, non seulement pour son personnage et ses aventures mais aussi pour son goût de l'expérimentation sur le médium BD. Le strip *Hit and Run* est entièrement raconté du point de vue du siège arrière d'un taxi. Dans le fameux *How Things Work Out*, chaque planche est divisée en quatre cases

Ci-dessus : Le génie juvénile Jack B. Quick, superbement illustré par Kevin Nowlan. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Dans un épisode de *Tomorrow Stories* n° 2, Jack B. Quick modifie une moto de la police pour voyager plus vite que la lumière. Dessins de Kevin Nowlan.
© DC Comics. Tous droits réservés.

IT'S A TEST, HONEY, LIKE IN THE BOOK OF JOB...
NOW, SEE, IF YOU COMBINE DIFFERENT COLORS OF LIGHT, YOU GET WHITE!
>SOB<
TRY THAT WITH PLAY-DOH AND YOU GET BROWN!
HOW COME?
AND ANOTHER THING: SCIENTISTS BELIEVE THAT SUDDEN BENDS IN LIGHT ARE CAUSED BY BLACK HOLES. MAYBE SO...
EARTH
... BUT WHAT IF THERE'S ANOTHER REASON FOR LIGHT'S ERRATIC BEHAVIOUR?
WHAT IF IT'S BEEN DRINKING??
UH... IS THAT EVEN FAINTLY POSSIBLE, SON?
PERHAPS NOT... BUT WITH THOSE THINGS ZOOMING AROUND AT 299,972 KILOMETRES PER SECOND, MAYBE SMASHED ON BOOZE, WE CAN'T TAKE THE CHANCE.!
I MUST ALERT MAYOR STUYVESANT IMMEDIATELY!
AND SO...
HMM.
SO YOU SAY THESE... "PHOTONS"... ARE RAMPAGING THROUGH QUEERWATER CREEK RIGHT NOW?
NOT JUST QUEERWATER CREEK, MAYOR STUYVESANT, BUT NEW YORK AND EVERYWHERE ELSE, TOO!
WELL, I SAY IT STOPS RIGHT HERE!
THOSE FANCY BIG-CITY PHOTONS HAVE TO LEARN THAT WE DO THINGS DIFFERENT IN QUEERWATER!
THAT'S THE SPIRIT, OFFICER PETE!
NOW, IF YOU'RE GOING TO CATCH THOSE CRITTERS, YOUR MOTORCYCLE WILL NEED MODIFYING...
SHORTLY...
WELL, I'LL BE DURNED! AND YOU SAY I'LL BE ABLE TO OVERTAKE MOONBEAMS ON THIS THING?
ANY SORT OF LIGHT, OFFICER PETE! NOW GET OUT THERE AND TEACH THOSE DAZZLING DELINQUENTS A LESSON!

horizontales, chacune correspondant à l'étage d'un immeuble. La case d'en haut décrit les événements de 1999, la deuxième se déroule en 1979, la troisième en 1959 et celle du bas concerne 1939. « Par une complexe gymnastique du récit, on peut raconter une intéressante petite histoire qui recouvre soixante ans de la vie de cet immeuble, les personnages vieillissant en fonction de la case et de la période dans laquelle ils se trouvent. Le seul médium où l'on peut faire ça, c'est la BD. »

Par la suite, Rick Veitch écrira et dessinera tout seul une minisérie, *Greyshirt*, pour WildStorm avec la bénédiction de Moore.

Dans quelques-uns des derniers numéros, en lieu et place de Jack B. Quick, Hilary Barta dessine un autre pastiche de superpersonnage : Splash Brannigan, le héros d'encre. « J'ai toujours aimé Plastic Man et j'ai toujours aimé les parodies de super-héros du magazine *Mad*. Avec Splash Brannigan, on a trouvé le moyen de combiner les deux. »

Bien qu'elle travaille encore sur *Lost Girls*, Melinda Gebbie dessine la dernière série régulière de *Tomorrow Stories*, l'érotique et fantasque super-héroïne Cobweb. Fondé sur sa passion pour les strips glamour des années 1940, notamment *The Phantom Lady* de Fox Feature, Moore se sert du personnage pour encore parodier les différents genres de comics de l'époque. Le traitement visuel de chaque épisode varie d'un numéro à l'autre, démontrant la polyvalence de Gebbie en tant qu'artiste et proposant des pastiches de Johnny Craig, d'*Annie Fanny* de Kurtzman et Elder, de Virgil Finlay, et même une version de Cobweb par le surréaliste Max Ernst. Gebbie se souvient : « L'idée du collage provient de notre fascination partagée pour *La Femme 100 Têtes* de Max Ernst. Pendant des jours, j'ai découpé des images au hasard sur des vieilles gravures et je les ai éparpillées sur le sol. J'ai ramassé un papillon ici, un cactus là, un château, un omnibus, une montagne, un lac gelé et je les ai collés pour faire des tableaux. Alan a rédigé des descriptions oniriques à partir des quelques apparitions de Cobweb dans les cases, entre les épagneuls, les cactées et les enfants abandonnés. »

En septembre 2000, DC refuse de publier une histoire de « Cobweb » prévue pour *Tomorrow Stories* n° 8, qui contient des références à L. Ron Hubbard, fondateur de la scientologie, et à John Whiteside Parsons, occultiste et chercheur. « DC m'a infligé plusieurs heures de conversation téléphonique avec leurs avocats, pour discuter chaque point des six pages de l'épisode. Je les ai informés que, oui, John Dee, le magicien de la cour d'Elizabeth I^re^, était bien mort et qu'ils n'avaient pas à craindre de procès de sa part. On a tout vérifié méticuleusement et le service légal, à son crédit, a reconnu qu'il n'y avait aucun problème. À ce moment-là, Paul Levitz, le patron de DC est intervenu pour dire qu'il ne souhaitait pas publier l'épisode, malgré le feu vert de son propre service légal. »

Pourtant, le récit de cette même histoire a déjà été publié par DC dans son *Big Book of Conspiracies* de 1995.

En conséquence, Moore retire la permission qu'il avait donnée à DC de produire une ligne de figurines et une réédition cartonnée pour fêter les quinze ans de *Watchmen*, qu'il considère comme une vulgaire exploitation commerciale.

Moore et Gebbie négocient avec DC le rachat du strip qui sera finalement publié dans l'anthologie *Top Shelf Asks the Big Questions* avec des dessins légèrement modifiés, le personnage étant rebaptisé « La Toile » (en français dans le texte, traduction de Cobweb).

Après avoir remporté un Harvey Award, *Tomorrow Stories* s'achève sur son douzième numéro en 2002. Deux « spéciaux » de soixante-quatre pages seront publiés en 2005 et 2006.

En haut : Superbe illustration de Melinda Gebbie pour la couverture de *Tomorrow Stories* n° 5. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : Le Greyshirt de Rick Veitch dans *Tomorrow Stories* Special n° 1. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessus : *Brighter Than You Think*, l'histoire de Cobweb interdite, paraît finalement dans *Top Shelf Asks the Big Questions*, le personnage étant rebaptisé « La Toile ».

La grande qualité d'écriture d'Alan Moore et sa liberté d'expérimenter avec de nombreux artistes excellents confèrent une grande variété à l'anthologie. « Dans certains numéros de *Tomorrow Stories*, c'était comme un cocktail. Il y avait plein d'ingrédients différents, tous très bons intrinsèquement. On a créé quelques petits classiques. »

Le *64 Page Giant* d'America's Best Comics, publié en 2001, contient quantité de délicieuses petites histoires qui mettent en scène divers personnages ABC, sur des dessins réalisés par des artistes comme Eric Shanower, Kyle Baker et Humberto Ramos, en plus des illustrateurs habituels.

Promethea

« Écoute mon conseil, petite. Ne cours pas trop après le folklore. À moins que tu ne veuilles que le folklore te coure après. » **Promethea n° 1**

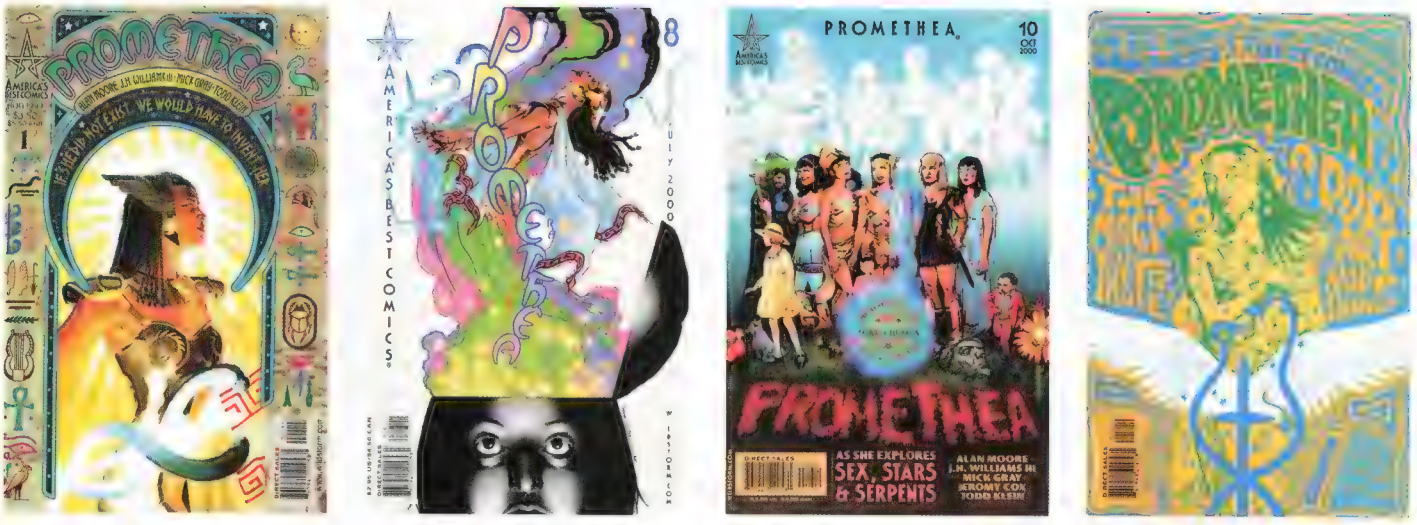
Ci-dessus et ci-dessous : Croquis préparatoires pour *Promethea* par J. H. Williams III. © DC Comics. Tous droits réservés.

Promethea est le cinquième titre régulier produit par ABC. Depuis que Moore a eu une révélation en rédigeant *From Hell*, son intérêt pour la magie et le mysticisme va grandissant. Loin d'une Wonder Woman archétypale, *Promethea* est en fait l'exégèse sophistiquée des croyances occultes du scénariste, sous forme de comics mensuels. Après des débuts relativement conventionnels, la série s'attarde sur des sujets tels que le symbolisme, le tarot, les divinités, la conscience, l'au-delà et propose une explication en profondeur de l'hermétisme et de la kabbale.

Promethea se déroule dans le New York d'une réalité parallèle où le ciel est rempli de voitures volantes. La cité rétrofuturiste est patrouillée par des « héros de la science » et le maire est un psychotique à quarante-deux personnalités. Des affiches vantent le comic book romantique *Gorille Pleureur*, tandis que le service d'information TEXTure rapporte les crimes du tueur en série qu'on surnomme la Poupée Peinturlurée (réincarnation du personnage que Moore avait proposé à DC Thompson à la fin des années 1970).

En tête d'une distribution essentiellement féminine, l'étudiante Sophie Bangs rédige un mémoire sur la figure folklorique de la guerrière Promethea, dont le nom apparaît indépendamment dans plusieurs mythes, fictions et autres histoires sur une période de deux siècles. Dans le cadre de ses recherches, Sophie obtient un entretien avec Barbara Shelley, la veuve de l'auteur de comics qui fut la dernière personne à écrire sur Promethea. Mais celle-ci l'éconduit en la mettant en garde. Plus tard dans la soirée, Sophie est attaquée par une créature de l'ombre, un ESME. Elle ne doit sa survie qu'à l'intervention de Barbara elle-même, qui se révèle être Promethea. Barbara lui explique que cette dernière est une créature de l'imagination, née dans l'Égypte du V^{e} siècle, qui peut être physiquement invoquée par des actes de créativité. Sophie apprend à devenir la nouvelle incarnation terrestre de Promethea en écrivant des poèmes sur l'héroïne. Afin de secourir sa meilleure amie, Stacia, elle doit se rendre au royaume d'Immateria, pays des mythes et de la fiction.

Là encore, Alan Moore nous propose une mythologie clé en main avec de multiples versions du personnage de Promethea, chacune avec sa propre personnalité bien distincte, ses ennemis et la mystérieuse Immateria. Bon nombre des thèmes que le scénariste traite dans ses spectacles de magie, notamment dans « Snakes and Ladders », trouvent un écho dans *Promethea*. « Les spectacles me semblent un moyen naturel d'exprimer des idées magiques. Et j'ai trouvé naturel d'exprimer des idées magiques à travers cette série aussi… j'imagine que si j'ai fait les deux, c'est qu'il y a des choses qu'on



Ci-dessus : Une suite de magnifiques couvertures met en valeur la série durant ses trente-deux numéros, la plupart dessinées et peintes par J.H. Williams III et Mick Gray. © DC Comics. Tous droits réservés.

peut faire avec le médium BD qu'on ne peut pas faire sur scène, et vice versa. Dans certains épisodes de *Promethea*, l'interaction entre le texte et les images est complexe, de même que la structure. Nous innovions dans les comics en y faisant des choses qui ne pouvaient être faites que dans ce médium. »

Promethea présente des dessins parmi les plus spectaculaires et vivants qui aient jamais illustré un comic book d'Alan Moore. Brandon Peterson, le dessinateur de *Glory*, n'étant pas disponible, le très populaire Alex Ross, illustrateur de couvertures, recommande le méconnu J.H. Williams III.

C'est un choix très judicieux, car Williams III et son encreur Mick Gray signent des planches magnifiquement détaillées. Le découpage original et inventif est souligné par des éléments décoratifs et des motifs récurrents. « Jim Williams m'a dit qu'il adorait travailler sur des doubles planches symétriques. Pour la plupart de mes comics, l'unité est la planche. Pour *Promethea*, c'est la double planche. Pour les réaliser, j'écris d'abord indépendamment chacune des deux pages. Puis j'essaye de trouver quelque chose de visuellement intéressant pour les réunir en une double planche. »

L'équipe artistique passe aisément d'un urbanisme ultramoderne à de fantastiques paysages. Selon le dessinateur, le design du personnage fut mûrement réfléchi : « C'est une combinaison d'influences grecques et égyptiennes, fondées sur les différents dieux auxquels croyait le père de la première Promethea. »

Dans l'épisode 7, une scène dans laquelle une ancienne Promethea raccompagne Sophie vers le monde matériel s'appuie sur de véritables photographies pour représenter la réalité. « José Villarrubia a beaucoup travaillé dans la BD et c'est un maître de l'illustration digitale. Il a vraiment trouvé des modèles qui ressemblaient aux différents personnages. Je crois que c'est l'une des meilleures séquences de comics que j'ai vues. Elle a quelque chose de merveilleux. »

Les couvertures des comics individuels sont brillamment conçues et superbement illustrées par Williams III et Gray comme des pastiches de publicités, de pop art et d'art moderne par Peter Blake, Maxfield Parrish, Alphonse Mucha, Andy Warhol, J.C. Leyendecker et Vincent Van Gogh.

À gauche : L'acte d'amour magique dans l'épisode 10 de *Promethea*, *Sexe, Serpents et Soleil*. Dessins de J.H. Williams III et Mick Gray. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-dessous : *Promethea* n° 12, l'un des épisodes expérimentaux les plus étonnants de l'histoire des comics grand public. Superbes dessins signés J.H. Williams III et Mick Gray. © DC Comics. Tous droits réservés.

Tandis que Sophie entreprend de maîtriser ses nouvelles aptitudes magiques, elle rencontre Jack Faust, un magicien à la John Constantine, qui lui propose son enseignement en échange d'un rapport sexuel avec Promethea. À travers le déguisement « glamour » de Faust, Sophie distingue le vieillard bedonnant et lubrique qu'il est en réalité. Malgré tout, elle accepte et la totalité de l'épisode 10, récompensé d'un Eisner Award, est consacrée à leur union sexuelle tantrique. La scène intentionnellement inconfortable progresse du sordide au psychédélique, puis à la chaleur affectueuse, révélant la signification magique de leur sexualité.

L'écriture de Moore sur *Promethea* contient certaines des expériences les plus radicales jamais tentées dans les comics. De ce point de vue, l'épisode 12 est particulièrement remarquable, une véritable démonstration des talents d'Alan Moore. Ce chapitre de vingt-quatre pages, « Métaphore », est conçu comme une frise circulaire, chaque page rejoignant la suivante pour former une vignette unique. Deux serpents jumeaux expliquent à Promethea toute l'histoire de l'univers en couplets rimés, présentés comme les vingt-deux arcanes majeurs d'un jeu de tarot. Des jetons de Scrabble s'alignent en vingt-deux anagrammes différentes du mot Promethea, chacune correspondant à l'époque historique dont il est question. Au bas de chaque page, un Aleister Crowley vieillissant au fur et à mesure raconte une blague en radotant, qui renferme apparemment un secret pour comprendre la magie. Un folioscope met en scène des démons et des anges dans les angles des pages.

Selon Moore, « il n'y a aucun autre médium au monde capable de faire tout ça ».

Après avoir frappé fort avec l'épisode du jeu de tarot, Moore s'embarque pour une séquence extraordinaire qui suspend l'intrigue de la série pour explorer la kabbale en long et en large sur les douze épisodes suivants.

Moore explique que les vingt-deux arcanes majeurs du Tarot correspondent aux vingt-deux chemins qui connectent les sphères de la kabbale. Tous deux peuvent être considérés comme une allégorie de l'expérience humaine. « Jusqu'ici, je crois que personne n'a jamais essayé de réaliser un comic book éducatif fondé sur la kabbale.

Ci-dessus : Sophie et Barbara entrent dans la kabbale, représentée ici par un plan du métro de Londres. Remarquez les trois personnages au premier plan de l'image du haut : Alan Moore rencontre J.H. Williams III et son épouse Wendy. Page extraite du numéro 14.
© DC Comics. Tous droits réservés.

C'est bien la preuve que le médium BD est capable de transferts d'informations inaccessibles à d'autres arts ou même au seul texte. »

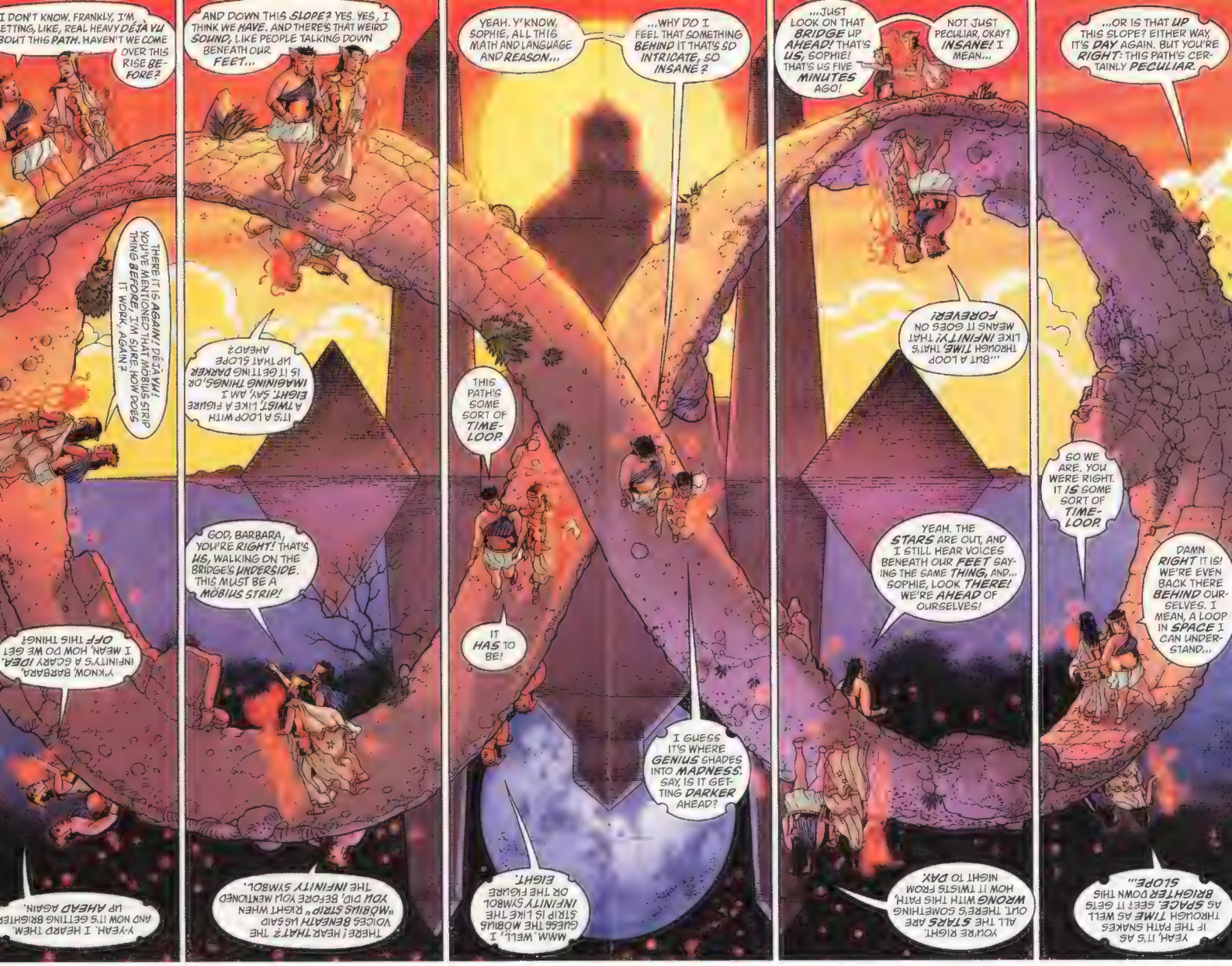
Sophie et son guide spirituel vagabondent à travers l'Arbre de Vie et passent un chapitre dans les représentations métaphoriques des dix Sephiroth, ou sphères, tels que décrits par la kabbale, en plus d'une autre inventée par Moore. « Lorsque que je travaillais sur *Promethea* n° 20, je me plaignais à Melinda de mon isolement intellectuel et de mon chemin solitaire. Du fait que c'était injuste d'attendre de moi que je trouve le nombre magique de la Sephira abyssale Daath alors même qu'Aleister Crowley n'y était pas parvenu. »

Moore rejette les suggestions de Gebbie d'une représentation magique de Pi ou du Nombre d'Or et « reste abattu et renfrogné pendant deux jours ».

« Soudain, ça m'a frappé. Pi était un nombre indéfinissable. Donc un "faux" nombre ou une Sephira entre le trois et le quatre qui devrait correspondre à ce que je cherchais. Je me suis souvenu que Melinda avait proposé cette solution quelques jours plus tôt. Je me suis senti humilié. »

Jeromy Cox, qui porte déjà la lourde responsabilité de coloriser la série, doit relever un sacré défi avec la séquence de la kabbale. Moore tient à ce que chaque chapitre reflète la couleur de la sphère correspondante. Les épisodes individuels sont donc dominés par une seule couleur. Cox parvient cependant à utiliser sa palette limitée pour obtenir de superbes effets, ajoutant encore à la beauté des livres. Mais cette approche présente un problème lorsque les voyageuses atteignent la sphère de Kether dont les couleurs sont « le blanc, le blanc pur, le blanc lumineux et, encore pire, le brillant ». Mais Cox s'en sort de façon admirable.

Certains lecteurs se sont plaints de cette parenthèse dans la série. Selon eux, il ne s'agissait que d'un essai de plus pour permettre à Moore d'explorer son obsession favorite. Par moments, sa lecture est difficile. Mais si on la considère comme la représentation graphique d'une philosophie complexe des arcanes, sous une forme qui repousse les limites des comics grand public, c'est un succès à tous les niveaux.



« Les lecteurs s'enfuyaient mais ceux qui n'ont pas pu partir ont subi de tels dommages cérébraux qu'ils ne pouvaient plus arrêter leur abonnement. Ce lectorat fidèle est resté avec nous jusqu'au bout et a vraiment apprécié. »

Durant leur voyage kabbalistique, Sophie et Barbara se retrouvent en train de marcher sur un ruban de Möbius, une boucle retournée infinie. Cette ingénieuse double-page demande au lecteur de tourner la BD afin de suivre le bon ordre de lecture. Elle exige dix pages de script à Moore pour deux planches de comics. Hélas, malgré les indications complexes du scénariste, Williams III ne positionne pas la torsion de la boucle à l'endroit prévu par Moore. « Quand Todd a commencé le lettrage, il a fait de son mieux, grâce lui soit rendue, mais il y avait un problème et le dialogue n'avait plus aucun sens. »

Comme il est trop tard pour redessiner les planches, Moore doit consacrer deux heures à la réécriture des pages pour que la séquence puisse se lire correctement. « Ma mère me disait que j'étais trop malin et que ça me jouerait des tours. J'aurais mieux fait de l'écouter. »

Les relations entre le scénariste et DC se détériorent encore lorsque les dessins de Williams III et Gray pour une double planche de *Promethea* n° 22 choquent les responsables éditoriaux qui censurent des visuels « offensants ». « C'était le dieu Pan en plein rapport sexuel avec la déesse Séléné. Une scène classique. Mais si les scènes

Ci-dessus : La double-page qui a demandé à Alan Moore une de ses rares réécritures de dialogue. Extraite de *Promethea* n° 15, dessinée par J.H. Williams III et Mick Gray. © DC Comics. Tous droits réservés.

Ci-contre : Une page psychédélique tirée du dernier épisode de *Promethea*. Là encore, Moore et Williams III font des expériences sur la forme et le découpage de la BD traditionnelle. © DC Comics. Tous droits réservés

4
AN ANGEL
THROUGH OUR
IMAGINATION DE-
RIVES FROM IMAGE,
MAGE
HAS THE
SAME ROOT
WORD AS
IMAGE, IN
BRINGS ME
TO THE MAT-
TER OF MY
NAME...
Both
angels and
imaginative
thoughts, being
phenomena not
reliably repeatable
under laboratory
conditions, are
equally outside
the province of
empirical
science.
unprovable
by scientific stan-
dards, is forever, then,
an incorrigible phantom
in the predictable biologic
machine; and your every
thought a genuine
supernatural event.
dancing.

Ci-dessus : Encore une splendide couverture de *Promethea*. © DC Comics. Tous droits réservés.

classiques ont leur place dans les galeries d'art du monde entier, elles n'ont pas l'air de l'avoir dans les comics américains d'aujourd'hui. »

Tandis que la série progresse vers sa conclusion, les nœuds de l'intrigue sont résolus et Sophie devient Promethea une dernière fois pour marquer le déclenchement de l'Apocalypse – non pas en tant que fin du monde proprement dit mais en tant que fin de l'idée du monde tel qu'on le connaît. Comme dans ses œuvres précédentes, *V pour Vendetta*, *Watchmen* et *Marvelman*, la série de Moore prend fin sur la promesse d'une utopie mondiale.

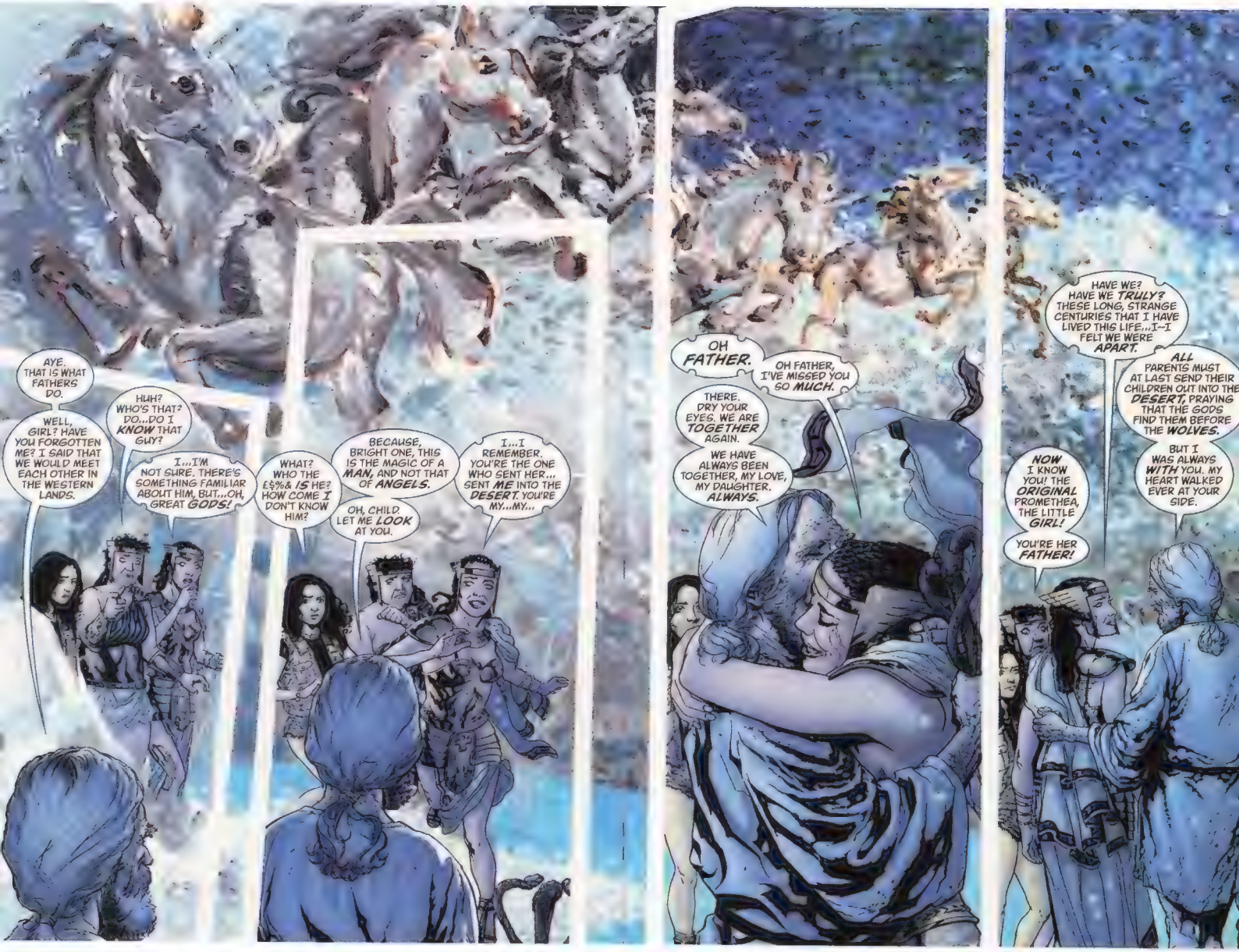
Promethea se termine en feu d'artifice avec le numéro 32 qui est encore une impressionnante expérience formelle : un monologue de trente-deux pages pouvant se lire comme un comic book traditionnel ou bien comme deux affiches géantes prises séparément. Ce dernier chapitre, « Wrap Party » réaffirme les convictions philosophiques magiques de l'auteur à propos de la science, des serpents, des champignons psychédéliques, des mathématiques fractales, des idées, du langage et de l'art. « Nous sommes parvenus à réaliser quelque chose qui était assez beau pour être magique dans mon acception du terme, c'est-à-dire quelque chose de très beau. Je voulais faire un comic book occulte qui ne présenterait pas l'occultisme comme sombre et effrayant, car ce n'est pas l'expérience que j'en ai. Je me disais qu'on pouvait réaliser un nouveau genre de BD occulte, plus psychédélique, plus sophistiquée, plus expérimentale, plus enthousiaste et exubérante. »

Promethea est une œuvre imaginative qui a une véritable substance. Elle embrasse une philosophie à laquelle le lecteur n'est pas forcé de souscrire pour apprécier sa perspicacité. Elle compte parmi les meilleurs travaux de Moore.

En 2003, à l'approche de ses cinquante ans, usé par une quantité de travail colossale et par l'ingérence permanente de DC, malgré les promesses de WildStorm, le scénariste choque ses légions de fans en annonçant sa retraite du monde des comics grand public. « J'ai apprécié tous les comics *mainstream* sur lesquels j'ai travaillé mais j'en fais trop. J'ai voulu frimer en écrivant trois ou quatre livres en même temps. Les délais de production sont devenus un boulet que je traîne. J'aimerais faire autre chose et j'aimerais avoir du temps pour savoir quoi. Juste pour essayer. Me lever le matin et faire la première chose qui me passe par la tête. C'est un luxe que j'ai hâte de connaître. »

Moore saisit l'occasion de mettre l'univers ABC en sommeil. Ce faisant, il crée de nouveau un précédent. « Personne n'a jamais eu la chance de clore une ligne de comics délibérément. D'habitude, les maisons d'édition font faillite au milieu d'un arc en trois parties ou bien les séries sont annulées par surprise. Tous les éditeurs de comics ont flirté avec le principe de la fin du monde. Eh bien, avec ABC, j'aimerais le faire pour de bon. Et si un énorme événement apocalyptique touchait tout le label ? Et pour de bon, pas dans le cadre d'une histoire imaginaire. Pas un *Elseworlds* ou un *What If ?* : la fin de toute une ligne de comics, prévue des mois à l'avance, orchestrée et menée jusqu'à une conclusion satisfaisante. »

Après divers incidents, dont le pilonnage de la poire de lavement Marvel, l'interdiction de l'épisode de Cobweb, le saccage de la double-page de *Promethea* et les problèmes du *Black Dossier*, Moore en a plus qu'assez des interférences de DC. « Je suis très, très fier de tout ce que j'ai fait chez ABC. Je crois que nous avons produit une merveilleuse petite ligne de comics. Mais ça ne me convient pas. À mon âge, je crois que je devrais pouvoir me coucher quand ça me chante. Je voudrais pouvoir terminer mon dîner quand je veux. Écrire ce que je veux sans me faire gronder par un éditeur paternaliste. Si l'industrie américaine des comics n'a rien de mieux à offrir, alors, comme je l'ai dit, ça ne me convient pas. »



Les séries régulières *Tomorrow Stories* et *Top 10* sont terminées depuis longtemps, le *Black Dossier* de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* est perdu dans les limbes de DC. Il ne reste à paraître que quelques miniséries, spéciaux et one-shots qui requièrent une implication minimale de Moore. *Promethea* n° 32 conclut l'univers ABC en avril 2005. Il faut quelque temps pour boucler toutes les sous-intrigues et un an plus tard, Moore met le point final avec *Tom Strong* n° 36.

À propos de l'impact du label ABC, le scénariste se confie à *Wired* en 2009 : « Je voulais encore progresser, comme on peut le voir aux expériences qu'on a menées dans *Tomorrow Stories* avec *Greyshirt* et *Cobweb*, ou aux tentatives de *Promethea* qui ont repoussé comme jamais les limites du genre. On a fait des choses si ingénieuses sur cette série que je m'en réjouis encore aujourd'hui, trois ou quatre ans après. »

Ci-dessus : Un moment d'émotion lorsque Promethea rencontre son père dans la sphère à dominance bleue d'Hessed. Superbe illustration composite de J.H. Williams III, Mick Gray et Jeromy Cox. © DC Comics. Tous droits réservés.

L'œil psychogéographique : magie, scène et musique

Ci-dessus : Alan Moore à Northampton en 1998, devant une cabine téléphonique rouge à l'ancienne.

Ci-contre : Photographie tirée de l'adaptation visuelle de *Unearthing* par Mitch Jenkins.

Retraite et divination

« Je vais disparaître un an ou deux, au moins… peut-être à jamais. Qui sait ? Je vais me concentrer sur des choses qui n'ont pas à être rentables. Peu importe si personne ne les achète… tant que je peux faire exactement ce que je veux. »

Alan Moore

Ci-contre : Alan Moore avec Crook and Flail en pleine lecture d'*Unearthing* dans les Old Vic Tunnels de Londres, en juillet 2010. Photo de Loz Pycock.

Ci-dessous (en haut et en bas) : Photographie tirée de l'adaptation visuelle de *Unearthing* par Mitch Jenkins.

Si Alan Moore a clairement annoncé son intention de prendre sa retraite des comics grand public et d'ABC avant ses cinquante ans, il en a déjà cinquante-deux à la publication de *Tom Strong* n° 36 et encore deux de plus lorsque sort son dernier ouvrage pour DC, *The Black Dossier*. Néanmoins, à ce moment-là, son implication directe dans ces projets a pris fin depuis longtemps. Il a entamé une nouvelle phase de son extraordinaire carrière pour se consacrer à la magie, la musique, la peinture, à l'écriture de son second roman, *Jerusalem*, et, oui, même au scénario de BD avec le troisième tome de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, intitulée « Century ».

Depuis sa période au sein du Laboratoire d'Arts de Northampton, l'auteur a toujours conservé un intérêt pour la musique en s'investissant dans plusieurs groupes successifs, en mettant ses lectures en scène ou en collaborant avec des musiciens comme David J, Tim Perkins et/ou Gary Lloyd.

De plus en plus fasciné par les relations entre le langage, la conscience et la nature de la réalité, Moore proclame son intention de se tourner vers la magie et le mysticisme. À l'âge de quarante ans, Moore est devenu un magicien pratiquant, ce qui eut d'après lui un effet très bénéfique sur sa productivité. La preuve, il a réussi à développer des travaux commerciaux pour Image, WildStorm, Awesome et ABC en parallèle de ses projets plus artistiques comme *From Hell* et *Lost Girls*. « J'ai eu cette immense explosion d'activité lorsque je me suis enfin débarrassé du carcan imposé par DC Comics. Je viens de commencer un nouveau roman, j'ai demandé Melinda en mariage, je suis allé en studio pour enregistrer une chanson avec Tim Perkins et j'ai commencé une nouvelle illustration qui sera la couverture de mon roman. Quand j'ai raconté ça à Kevin O'Neill, il m'a demandé si je m'étais aussi réveillé avec un tatouage. Je n'ai pas encore regardé partout mais c'est bien possible ! »

Bien sûr, son intérêt pour l'occultisme mystique est visible dans sa série *Promethea*, tout comme dans son premier roman, *La Voix du feu*, ainsi que dans ses représentations magiques. « Ce sont des exemples spectaculaires de gaspillage créatif et ostentatoire. On compose un spectacle improvisé qui n'est joué qu'une seule fois et jamais repris par la suite. Il est présenté dans un lieu bien précis, un soir bien précis et voilà. C'est l'antithèse du rock'n'roll où les musiciens passent un moment à écrire des chansons, à enregistrer un album, puis à partir en tournée pendant un an. Nous, on compose, on enregistre et on mixe en deux semaines, spectacle compris. »

Ces grands événements ont débouché sur plusieurs CD, certains étant des réinterprétations d'œuvres préexistantes de Moore, comme *Brought to Light*, et certains étant plus tard transposés vers d'autres média comme l'adaptation de *The Birth Caul* par Eddie Campbell. Bon nombre des travaux magiques du scénariste adoptent le concept de la psychogéographie qui établit de nouvelles connexions entre un endroit spécifique, sa délimitation physique, ses habitants les plus éminents et son historique. « Les rues dans lesquelles nous vivons ne sont pas composées que de briques et de mortier. On ne marche pas dans une vraie rue, on marche dans la rue qui est dans notre tête. Ce qui compte, ce ne sont pas les matériaux dans lesquels les rues sont construites, ce sont les associations et les souvenirs qu'elles représentent pour nous. »

En deux décennies d'écriture pour des éditeurs de toutes tailles, des deux côtés de l'Atlantique, Moore est entré au Panthéon des plus grands auteurs de BD de tous les temps. Mais il ne va pas se contenter de ça. Il lui reste encore les champs de la littérature, de la scène, de la musique, de la magie et des beaux-arts à conquérir.

Le carnet de chansons d'Alan Moore

« Il dit "il y a le noir et il y a le blanc, et il y a le mal et il y a le bien, et entre les deux, rien de rien". Voilà, ce qu'il dit, Mr. A. »

Mr. A

La production musicale d'Alan Moore est relativement impressionnante si l'on prend en compte sa prolifique carrière de scénariste. Moore est avant tout parolier et chanteur. Il propose des suggestions pour les arrangements mais se considère lui-même davantage comme une « présence encourageante » que comme un musicien.

À la suite de son implication au sein du Groupe d'Arts de Northampton au milieu des années 1970, Moore écrit *Old Gangsters Never Die* [« *Les vieux bandits ne meurent jamais* », NdT], un monologue traitant d'assassinats dans le Chicago des années 1920. « Je crois que ça fait de moi le père du gangsta rap. C'est incontestable. Vous ne trouverez pas d'exemple plus ancien. »

Old Gangsters Never Die est incorporé dans une ambitieuse pièce surréaliste, *Another Suburban Romance*, coécrite avec Jamie Delano et qui inclut également *Judy Switched Off the TV* et le morceau éponyme *Another Suburban Romance*. « Je ne sais même plus de quoi ça parlait ni même si ça parlait seulement de quelque chose. Il y avait plusieurs personnages qui traversaient cette suite de scénarios impliquant une réflexion sur la politique, le sexe, la mort et tous ces grands thèmes. » Les musiciens Michael Chown, alias « Pickle » ou « Mr. Liquorice », et Glyn Bush participent également à la pièce. Bush se souvient « avoir écrit une musique d'une complexité incroyable, pratiquement impossible à jouer ».

Stanton Walgrave, le groupe d'Alex Green, est invité pour jouer la partition musicale. Green se rappelle l'avoir « enregistrée jusqu'à l'épuisement, tout ça pour que le projet tombe à l'eau quand deux acteurs ont laissé tomber ». *Another Suburban Romance* ne sera jamais présentée au public mais Moore déclarera que « trois morceaux qui en sont tirés résonnaient suffisamment en moi pour que je m'en souvienne et que je m'en serve dans d'autres groupes ou d'autres représentations ». Green, le saxophoniste, reste en contact avec Moore. Ensemble, ils vont travailler sur du matériel qui fournira plusieurs chansons à un projet de groupe, The Emperors of Ice Cream. Green explique qu'à la fin de l'année 1978, « quand nous avons eu une douzaine de chansons prêtes, nous avons placé une annonce dans *The Chronicle & Echo* pour recruter d'autres conjurés ».

David J répond, bien qu'il soit occupé à l'époque avec son autre groupe Bauhaus 1919, bientôt rebaptisé Bauhaus. Dès lors, The Emperors of Ice Cream est, selon les propres termes de Green, « le groupe imaginaire qui ne dépassera jamais le stade des répétitions ».

Green et Chown jouent aussi au sein des Mystery Guests, trio avant-gardiste complété par Buster Skinner et qui assure les premières parties de Bauhaus dans leurs

Ci-dessus : La pochette du disque des Sinister Ducks se déplie pour révéler un comic strip adaptant *Old Gangsters Never Die*, dessiné par Lloyd Thatcher.

Ci-contre : Au début des années 1980, Moore et David J jouent *Old Gangsters Never Die* sur une péniche lors de la fête d'anniversaire de Kevin Haskins, batteur des Emperors of Ice Cream.

premiers concerts. Les paroles de leur premier simple, *Wurlitzer Junction* et de sa face B, *The Merry Shark You Are*, sont écrites par Moore et publiées par le label Boys Own en 1980.

En 1981, l'association d'Alan Moore avec David J le pousse à écrire un poème de sept vers pour le livret de l'album *Mask* de Bauhaus, sous le pseudonyme de « Brilburn Logue ». L'année suivante, il écrit l'introduction parlée de la première face de l'EP *Satori in Paris* de Bauhaus, publiée sur le label Beggars Banquet.

Bien que la carrière du scénariste décolle, alors qu'il travaille pour *Warrior*, Marvel UK et 2000 AD, il trouve encore le temps de fonder un groupe, The Sinister Ducks, avec David J et Alex Green. Le trio enregistre deux titres aux Studios Beck de Northampton. Le premier est une nouvelle version de *Old Gangsters Never Die* et l'autre est une chanson improvisée en studio, intitulée *March of the Sinister Ducks* et qui laissera son nom au groupe. Les Sinister Ducks donneront deux concerts. D'après David J, « Alan jouait un rôle d'agent provocateur. Il arrivait déguisé en majordome avec son costard chic et ses gros gants de motard ». Sur une chanson, Moore utilise une marionnette parlante en se servant de ses messages préenregistrés pour les paroles. David J se souvient : « on mettait la poupée au micro et on lui appliquait des effets. Alan la regardait d'un air mauvais. C'était expérimental ! »

March of the Sinister Ducks sort en maxi-45 tours chez Beggars Banquet en 1983, avec une pochette dépliante sophistiquée. La couverture est illustrée par Kevin O'Neill. Le dos est signé Savage Pencil et l'intérieur contient une adaptation BD de *Old Gangsters Never Die* dessinée par Lloyd Thatcher. Les crédits indiquent que le groupe est composé de Max Akropolis (Alex Green), Capt. José Da Silva (David J) et Translucia Baboon (Alan Moore). *March of the Sinister Ducks* sortira également en 1988 aux États-Unis chez Fantagraphics dans leur anthologie d'animaux anthropomorphiques *Critters* n° 23, pour laquelle le scénariste livre un article de deux pages sur le groupe. À cette époque, Moore écrit *V pour Vendetta* dans *Warrior* et, alors qu'il rédige le chapitre musical *This Vicious Cabaret* pour le douzième numéro, Moore demande à David J de composer une musique pour accompagner ses paroles. Le musicien raconte qu'il a reçu les textes par courrier et les a pris avec lui devant son piano : « Je les ai lus et j'ai joué mon morceau. Ça semblait sortir… de nulle part. Chaipas. C'est comme si je n'étais qu'un vecteur. En dix minutes, c'était plié. ». La BD est publiée avec la partition musicale imprimée au-dessus de chaque case. David J enregistre *This Vicious Cabaret* en 1984 et le publie *via* son propre label Glass Records sur un EP baptisé *V for Vendetta*. Ce disque contient également trois pistes instrumentales inspirées par la série. En 1998, le EP sera réédité en CD par Cleopatra Records. On retrouvera aussi trois de ses quatre morceaux sur la compilation *On Glass* de David J.

Comme on l'imagine, Moore n'a que peu de temps à consacrer à la musique, tandis que sa carrière s'envole aux États-Unis avec *Swamp Thing*, *Watchmen*, etc. Mais dès 1990, il rejoue déjà avec des musiciens locaux. Les Satanic Nurses sont composés d'Alan Moore (chant), Tim Perkins (guitare), Curtis E. Johnson (guitare), Chris Barber (basse) et Kevin Haskins (batterie). En mars 1990, ils enregistrent chez Cold Spring Records une chanson écrite par le scénariste avec Alex Green pour la première incarnation des Emperors of Ice Cream, *The Murders on the Rue Morgue*. Elle ne sera jamais mise en vente et on la retrouvera sur une cassette du fanzine *Frank* en 1992.

Ce groupe évoluera pour devenir la deuxième incarnation des Emperors of Ice Cream, avec Pete Brownjohn à la place de Kevin Haskins à la batterie. The Lyons Maids, un groupe de choristes féminines, viendra se greffer à l'équipe en place. Dans ses rangs, on retrouve une certaine Melinda Gebbie. Ils donneront des concerts en jouant plusieurs

Ci-dessus : La pochette du maxi-45 tours des Sinister Ducks dessinée par Kevin O'Neill.

Ci-dessus : La pochette du maxi-vinyle de David J qui fait office de « bande originale » à *V pour Vendetta*, sorti en 1984.

Ci-dessus : The Emperors of Ice Cream sur scène, lors d'un concert caritatif à l'Abington Park de Northampton. Tim « le rose lui va si bien » Perkins à la guitare et Ros, la danseuse. Moore porte son costume zazou blanc cousu par Melinda Gebbie.

chansons écrites par Moore, dont *London*, *Fires I Wish I'd Seen*, *Positively Bridge Street*, *Me and Dorothy Parker*, une version de *Another Suburban Romance* et *Mr. A*, hommage à Steve Ditko, légendaire dessinateur de comics Marvel. « C'était une reprise du Velvet Underground mais avec des paroles sur Steve Ditko, très sympathiques parce qu'à l'époque, j'avais entendu dire qu'il était presque à la rue. Je trouvais ça criminel. »

Au bout de deux ans, le groupe se sépare en mauvais termes. « On a splitté en raison des habituelles "divergences artistiques". En gros, on ne pouvait plus se supporter. »

Fin 1993 et début 1994, Moore commence à se mettre à la magie. Divers enregistrements avec David J et Tim Perkins s'incorporent dans The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels.

Tom Hall, musicien folklorique local, demande à Moore de collaborer avec lui sur une chanson pour un album qu'il est en train d'enregistrer pour célébrer son cinquantième anniversaire. Hall représente beaucoup pour le scénariste : il est la première personne qu'il a rencontrée qui vivait des revenus de son art. Le musicien suggère ses idées pour *Madame October*, dont Moore écrira les paroles qu'il lira sur le morceau atmosphérique à l'accordéon de son modèle. En 1994, cette histoire épique de huit minutes d'amour et de trahison dans les rues de Paris se retrouve sur le CD de Tom Hall, *Watering the Spirits*. Le morceau est aussi inclus sur le CD caritatif *Rocking for Romania* en 2005.

À l'époque, le scénariste écrit pour Image Comics, poursuit la rédaction de *From Hell* et *Lost Girls*, continue de créer ses spectacles de magie et il trouve encore du temps à consacrer à la musique.

Aux alentours de 2001, Moore et Perkins commencent à travailler sur un nouveau projet musical, *Car Ads of the Future*. Ils écrivent et enregistrent les démos de dix chansons dans le studio privé de Perkins, dont *Jimmy Shivers*, *You Must Remember This*, *Something in the Heart* et *Drunk Boat*. Perkins avouera que « *Car Ads of the Future* avait pour but de recréer les valeurs et l'esprit des Emperors mais ça a fini en catastrophe ». Ils prévoient de faire appel à des chanteuses pour remplacer la voix d'Alan mais le projet sera finalement abandonné.

En 2003, pour l'album *Transcendental* de Slipstream, l'auteur participe à une lecture du poème d'Edmund Blunden, *Clare's Ghost*, sur une piste du même nom.

En 2007, deux morceaux sont enregistrés pour un 45 tours vinyle censé accompagner l'album cartonné de *The League of Extraordinary Gentlemen : Black Dossier*. *Immortal Love* et *Home with You* sont prétendument les œuvres d'Eddie Enrico and His Hawaiian Hotshots, mais en vérité, il s'agit bien de Moore et Perkins. Le projet reste inédit à ce jour.

Lorsque Tim Perkins déménage de Northampton vers Oxford, le scénariste commence à collaborer avec un autre musicien local, « Downtown » Joe Brown. Très polyvalent, Brown a déjà accompagné Alan avec un autre groupe, The Retro Spankees, lors de quelques représentations. Moore et Brown commencent à écrire et à enregistrer ensemble. Leur premier bébé, *You Are My Asylum*, se retrouve en CD bonus sur le premier numéro du propre fanzine de l'écrivain, *Dodgem Logic*, en 2009. « On sortira certainement un album. Ça vaudra le coup de l'écouter. »

Les chansons du scénariste sont aussi reprises par d'autres artistes. En 1995, The Flash Girls, duo folk de Minneapolis, enregistrent leur propre version de la chanson *Me and Dorothy Parker* de Moore et Perkins, sur leur album *Maurice and I*. Le CD contient également plusieurs morceaux écrits par Neil Gaiman. En 2008, le groupe de rock américain The Dirtbombs, de Detroit, signe une reprise, avec une nouvelle musique, du *Leopardman at C&A* de Moore et Perkins, pour l'album *We Have You Surrounded*.

Ci-dessus : Dessin extraordinairement détaillé de Juan José Ryp pour l'adaptation des paroles de *Another Suburban Romance* pour le roman graphique éponyme chez Avatar.

À l'extrême gauche : Dessin de Sergio Bleda pour son interprétation de la chanson de Moore *Hair of the Snake that Bit Me*, extrait d'*Alan Moore's Magic Words*.

À gauche : Dessin de Neil Gaiman pour son interprétation de la chanson de Moore *Murders in the Rue Morgue*, extrait de *Negative Burn* n°13.

Ci-dessous : Dessin de James A. Owen pour son interprétation de la chanson de Moore *Rose Madder*, extrait de *Negative Burn* n°28.

Comme pour la plupart des travaux de Moore dans d'autres média, éditeurs et artistes sont toujours heureux de transposer ses paroles de chansons sous forme de BD. Dans les années 1990, l'éditeur indépendant américain Caliber Press engage plusieurs dessinateurs pour adapter les paroles du scénariste en histoires courtes ou en illustrations dans son anthologie *Negative Burn*. Incluses sporadiquement dans divers numéros entre le numéro 9 et le numéro 37, les chansons, pour l'essentiel extraites du répertoire des Emperors of Ice Cream, sont mises en scène par Arthur Adams, Richard Case, Colleen Doran, Dave Gibbons, Bill Koeb et bien d'autres. Le scénariste Neil Gaiman dessinera même *The Murders on the Rue Morgue*. La série comprend aussi *Madame October* par Terry Moore et *Rose Madder* par James A. Owen. La plupart de ces adaptations visuelles seront rassemblées par Caliber Press dans le recueil *Alan Moore's Songbook*, en 1998.

En 2001, un projet similaire est publié en Espagne par Styx & Sulaco Ediciones : *Magical Mystery Moore*, qui contient bon nombre des mêmes chansons, adaptées par l'auteur Art Brooks et dessinées par plusieurs illustrateurs espagnols dont Alfredo Torres, Juan José Ryp, Vincente Cifuentes, Martin Cáceres et Sergio Bleda. L'éditeur indépendant Avatar Press acquiert les droits du livre pour les États-Unis et le publie sous le nom *Alan Moore's Magic Words* en novembre 2002, avec des bonus.

En 2003, Avatar produit également un récit complet inédit, *Alan Moore's Another Suburban Romance*, dont le découpage est signé Antony Johnston et les dessins sont de l'artiste espagnol Juan José Ryp. Le livre contient des versions illustrées des trois segments survivants de la pièce expérimentale d'origine : *Judy Switched Off the TV, Old Gangsters Never Die* et le morceau-titre.

L'art, c'est de la magie. La magie, c'est de l'art.

« Si vous aviez vu leur tête quand j'ai dit "je crois que je vais devenir magicien". La moitié avait peur parce qu'ils croyaient que j'étais devenu fou. L'autre moitié avait peur au cas où ça ne serait pas le cas. » **Alan Moore**

L'intérêt d'Alan Moore pour la magie remonte au tout premier livre qu'il emprunte à la bibliothèque locale, *The Magic Island*. En tant qu'auteur de comics surnaturels, il s'y est toujours intéressé d'un point de vue professionnel mais tout bascule alors qu'il rédige *From Hell*. « Il y a une scène dans laquelle le Dr Gull dit à son cocher que Earls Court était autrefois le site d'un puits dédié au dieu solaire Belenos. Gull déclare : "L'unique endroit où les dieux existent sans aucun doute est dans nos esprits où ils sont incontestablement vrais dans toute leur grandeur et leur monstruosité." En écrivant ça, j'ai compris que c'était exact et que j'allais devoir réorganiser toute ma vie selon cette vérité. »

En 1993, à l'occasion de son quarantième anniversaire, Moore annonce à ses amis et à sa famille qu'il va devenir magicien. « La plupart des gens ont du mal à passer le cap de la quarantaine, c'est chiant. Je me suis dit que ça serait plus rigolo de devenir carrément barjot en commençant par vénérer un serpent et en me déclarant magicien. »

Au début, le scénariste craint que son immersion dans l'occultisme ne menace sa santé mentale. « J'ai dit à mes amis de me garder à l'œil. Il a fallu que je réfléchisse : comment les gens sauront-ils si je suis devenu fou ? Les seuls critères que j'ai pu trouver étaient ma créativité et ma production. » Il prouve sa santé mentale en écrivant jusqu'à cinq comics par mois pour ABC en plus d'une myriade d'autres projets.

Quelques temps après son annonce, le 7 janvier 1994, lors d'un rituel de huit heures qu'il entreprend avec Steve Moore, l'auteur connaît ce qu'il considère comme sa première expérience de magie authentique. « Il nous est arrivé quelque chose à tous les deux au même moment. Comme si une extraordinaire intelligence nous avait traversés. Ça ne ressemblait à rien de ce que j'aurais pu faire moi-même. J'aurais volontiers admis que c'était une hallucination sans la présence de quelqu'un d'autre ayant ressenti la même chose. »

Durant le rituel, qui implique aussi l'ingestion de champignons psilocybes, l'auteur est persuadé qu'il a invoqué une divinité du nom de Glycon. « Quand on découvre qu'on a passé une bonne partie de la soirée à discuter avec une entité qui se présente comme un dieu-serpent romain du II^e^ siècle nommé Glycon, on n'a pas trente-six façons de l'encaisser. »

Alan Moore adopte Glycon comme divinité personnelle et n'est même pas découragé lorsqu'il découvre que la sinueuse créature aux cheveux d'or et aux oreilles humaines est une escroquerie sophistiquée élaborée par un dénommé Alexandre le Faux Prophète dans les anciens Balkans. Glycon n'était rien de plus qu'une marionnette. « Pour moi, c'est parfait. Si je dois avoir un dieu, j'aime autant que ça soit un canular. Comme ça,

Ci-dessus : La case contenant le dialogue qui a changé le cours de la vie d'Alan Moore, dans le chapitre 4 de *From Hell*, page 18.

Ci-contre : Peinture magique de Moore représentant Glycon, son dieu-serpent, créée en assemblant des photocopies de son crayonné original.

je n'irai pas croire qu'une marionnette a créé l'univers ou un autre délire du genre. Selon moi, c'est l'idée du dieu qui sert de dieu. Peu importe la forme qu'elle revêt. »

Grâce aux drogues psychédéliques et en se concentrant sur son imagination, Moore pense qu'il peut conjurer diverses entités surnaturelles et communiquer avec elles. En 1998, Moore explique dans *The Idler* : « Je n'ai rencontré que quatre dieux et aussi deux autres types d'entités. Ça avait l'air vrai. C'est une expérience à la fois terrifiante et merveilleuse. C'est exactement ce à quoi on pouvait s'attendre. »

Parmi les créatures invoquées par l'auteur, un démon nommé Asmodée, qu'il décrit comme un enchevêtrement chatoyant de plusieurs araignées de tailles différentes et reliées ensemble « qui se retournait dedans-dehors pendant que je lui parlais… Ce truc voulait me montrer qu'il avait une dimension en plus que je n'avais pas, et qu'il était doué en mathématiques. »

Moore ajoute : « Quand je l'ai rencontré pour la première fois, j'étais mort de peur. Il foutait vraiment les chocottes. Après avoir mis une certaine distance de sécurité entre nous, je lui ai parlé sans me sentir menacé. Nous avons eu une conversation cordiale. Je n'avais plus peur. Si ça avait été un humain, je l'aurais invité à boire un coup. » Par la suite, Moore créera une illustration du démon Asmodée, qu'il brûlera lors d'un autre rituel au cours duquel la destruction d'une possession chère, souvent une photo ou une lettre, est requise en sacrifice.

L'auteur considère la magie comme un acte de créativité. « Pour moi, l'acte de magie ultime consiste à fabriquer quelque chose à partir de rien : comme lorsqu'un prestidigitateur sort un lapin de son chapeau. Ensuite, vous pouvez faire de cette idée un film, un livre, une peinture, un morceau de musique, quelque chose que d'autres gens pourront apprécier. Ça, c'est déjà épatant. » Selon Alan Moore, dans notre monde contemporain, un artiste ou un écrivain est ce qui se rapproche le plus d'un chaman. « Depuis les premières performances chamaniques à la lumière du feu, jusqu'aux premières peintures rupestres, tous nos arts tirent leurs racines de la magie. » Dans le documentaire *The Mindscape of Alan Moore*, il développe : « Dans sa forme précoce, on fait souvent référence à la magie en disant "l'art". Littéralement, je crois que la magie, c'est de l'art et que l'art, que ce soit l'écriture, la musique, la sculpture ou toute autre forme, c'est de la magie. »

Il suggère également que la communication et la pensée originale sont des exemples de magie. Le développement du langage et des symboles pour communiquer des idées complexes et abstraites est un acte intrinsèquement magique. « Il me semble que toute culture, et non pas seulement la magie, est probablement déterminée par le langage. »

Approfondissant ses recherches comme à son habitude, Moore étudie les travaux des occultistes traditionnels comme Aleister Crowley, « l'un des deux plus intéressants et puissants penseurs magiques du XX^{e} siècle », et Austin Osman Spare, ainsi que John Dee « qui a largement inventé le concept d'Empire britannique » et Robert Anton Wilson. « Plus j'y regardais et plus il me semblait que la plupart des scientifiques, artistes, musiciens, l'essentiel des penseurs clés de l'histoire de la culture humaine, recouraient ouvertement à la pensée magique. »

Moore mélange progressivement ses diverses croyances et idées à propos de la magie, de l'art, de la science et de la conscience dans une philosophie cohérente qui devient de plus en plus visible dans son travail créatif. « Le monde de l'esprit et le monde de la matière sont tous deux réels mais de façons différentes. Le paradigme de la science tend à refouler la conscience et l'imagination, car elles ne sont pas reproductibles dans des conditions d'expériences empiriques. Alors, je me suis dit que peut-être à travers la magie, il y aurait une manière différente d'interagir avec l'esprit. »

À droite : Crayonné et collage de Moore réalisé après sa rencontre avec le prince démon Asmodée lors d'un rite magique.

S'appuyant sur des théories comme l'inconscient collectif de Jung ou la métaphysique des Trois Mondes de Karl Popper, Moore introduit le concept d'Idea Space [« *Espace des Idées* », NdT] dans son écriture et ses pièces. « Je crois qu'à un certain niveau, la magie et la conscience sont intimement liées. Ayant eu ces expériences avec la magie, le meilleur modèle que je puisse trouver pour la conscience, c'est une forme d'espace. » Le modèle théorique du scénariste consiste en un plan mental partagé où les idées et les concepts sont l'équivalent de formes solides et où les idées similaires sont regroupées comme des continents. « Nos consciences individuelles ont accès à ce vaste espace universel. De la même manière que nous habitons des maisons individuelles, alors que la rue qui passe devant appartient à tout le monde. »

La théorie offre des possibilités intéressantes : « Les distances sont associatives : dans le vrai monde, Land's End et John O'Groats sont les deux points les plus éloignés de Grande-Bretagne mais on ne peut citer l'un sans penser à l'autre et du coup, dans l'Espace des Idées, ils sont l'un à côté de l'autre. »

Le Grand théâtre égyptien des merveilles de la Lune et du Serpent

«Asmodée est comme cet éclair qui crépite au rythme de ton pouls et te prévient que l'orage approche dans ta direction.» **Le prince démon Asmodée**

Le Grand Théâtre égyptien des merveilles de la Lune et du Serpent commence comme une cabale improvisée de divers artistes, musiciens et occultistes formée autour des expériences magiques d'Alan avec Steve Moore. « Au début, on avait fondé une société secrète à deux, au sein de laquelle on pouvait discuter de nos idées émergentes sur la magie, le langage, la conscience et l'art. Au fur et à mesure que celles-ci se développaient, on s'est retrouvés à en discuter avec d'autres gens. » Tout ça débouche sur des enregistrements et des spectacles avec David J et Tim Perkins, les collaborateurs musicaux de l'auteur, auxquels contribuent aussi Melinda Gebbie et l'illustrateur designer John Coulthart. Pour identifier le groupe, ils se baptisent Grand Théâtre égyptien des merveilles de la Lune et du Serpent, « juste parce que ça sonnait bien et qu'on voulait quelque chose de grandiloquent, d'un peu fou, avec un côté arnaque ».

Les deux Moore rédigent un article de huit pages qui décrit toute l'origine inventée de leur société dans l'édition d'avril 2002 de *KAOS*, le journal magique de Joel Biroco. Ils écrivent : « Le Grand Théâtre égyptien des merveilles de la Lune et du Serpent n'existe pas au sens conventionnel du terme. Et s'il existe, nous n'en faisons pas partie. »

Moore invite J et Perkins à prendre part à des rituels ayant pour but de générer de nouvelles idées créatives. « Je me suis dit qu'il devait être possible de combiner magie rituelle et spectacle, et j'ai commencé à travailler là-dessus. » À la fin de l'année 1993, le scénariste et David J vont à l'Elephant Studio de Wapping, à Londres, pour enregistrer *Litvinoff's Book*, les paroles d'une chanson inédite des Emperors of Ice Cream. David J suggère à Alan de se contenter de lire le texte. Au bout de deux prises, l'ingénieur du son passe accidentellement les deux pistes vocales en même temps. « Bien que non synchronisées, les deux voix commencent en même temps, prennent de l'écart, puis convergent pour finir exactement au même moment. Bizarre. »

Peu après sa première expérience rituelle, début 1994, alors qu'il est « encore sous le charme de la magie », le scénariste retrouve Tim Perkins en studio. Ce dernier a eu une idée pour un morceau de musique et il demande à Moore d'improviser un boniment de fête foraine à la Tom Waits. Ils enregistreront *Hair of the Snake that Bit Me*, rythmé par un violon fou.

À droite : « Prise durant les répétitions, la photo montre un David J masqué qui tient un miroir dans ses deux mains, tandis que je m'assieds derrière une table en bois à sa droite. La main qui semble provenir de derrière David n'est pas la sienne, ni celle de quiconque qu'on puisse voir sur scène à l'instant où la photo fut prise. Le rideau ou le voile qui semble jaillir de cette main n'était pas visible non plus, bien qu'il semble éclairé par la même lumière que la partie de la scène autour de David et moi, ce qui exclut une double exposition. Aujourd'hui, un an après la photo, nous n'avons toujours aucune idée de ce que ça pouvait bien signifier. »

Ci-dessus : Photo promotionnelle du Grand Théâtre égyptien des merveilles de la Lune et du Serpent, avec Tim Perkins, Alan Moore et David J.

L'éthéré *Town of Lights* provient de la même session. C'est l'une des chansons préférées de l'auteur : « J'aimerais qu'on la joue à mes funérailles. Tout le monde pleurerait en pensant à quel point j'étais grand. »

À l'époque, Paul Smith de Blast First Records programme une série d'événements uniques sous la bannière Disobey [« *Désobéissez* », NdT]. Il invite Iain Sinclair à préparer un spectacle mêlant la scène, l'art, le film et la littérature au Bridewell Theater dans la fameuse Fleet Street de Londres, qui sera intitulé *Subversion in the Streets of Shame* [« *Subversion dans les rues de la honte* »,NdT]. Le groupe de la Lune et du Serpent est invité à participer. Moore imagine la structure globale d'une performance d'une heure. *Hair of the Snake that Bit Me* et *Town of Lights* sont choisis pour encadrer leur intervention. Moore, J et Perkins créent plusieurs morceaux parlés pour former le corps de l'œuvre.

Un élément majeur est The Spectre Garden [« *Le Jardin fantôme* »,NdT], « une ménagerie de formes de vie imaginaires » que Moore souhaite faire apparaître par les mots et la musique. « On s'est dit qu'on aurait un démon, un ange et un dieu. » Glycon, la divinité personnelle du scénariste est un choix évident pour le dieu. Lors de l'enregistrement de *The Deity Glycon*, Moore, Perkins et J finissent par ôter leur chemise pour se bander les yeux avec. « On tournait en rond dans le studio avec divers instruments, les yeux bandés, en faisant du bruit. On n'en voulait que deux minutes mais on était si désorientés qu'on a marché pendant six minutes. J'ai suggéré de découper l'enregistrement en trois morceaux et de les jouer tous en même temps. Ça a marché impec'. »

Pour l'ange, Gebbie enregistre la voix de *The Enochian Angel of the Seventh Aethyr* [« *L'Ange énochien du septième éther* », NdT], en récitant la dernière transmission d'Edward Kelley avant qu'il n'abandonne à jamais la divination. « Tout ce qu'on savait, c'est que ça parlait de l'Ange du septième éther. À l'époque, je n'avais pas pris conscience qu'il s'agissait en fait de Babalon, le terrible esprit féminin de l'apocalypse dont parlait Crowley et au service duquel Jack Parsons était mort. »

Finalement, la partie du démon est consacrée à la créature d'araignées enchevêtrées chatoyante que Moore a invoquée, *The Demon Regent Asmodeus*. L'auteur veut créer une prose symétrique et demande à Perkins de créer un accompagnement musical similaire. « J'ai commencé par un point au milieu de la feuille et je l'ai considéré comme mon pivot. Tant que les mots seraient parfaitement équilibrés de chaque côté, ça fonctionnerait. La phrase terminée par ce point se finirait par :

"That is Asmodeus." Et la phrase suivante serait : "Asmodeus is that...". Et j'ai réfléchi à partir de là dans les deux directions, jusqu'à obtenir un texte parfaitement symétrique. »

Moore ancre le spectacle dans la géographie locale avec *The Map Drawn on Vapour* [« *La carte dessinée dans la vapeur* », NdT] où il remarque que la salle est adjacente à l'église de St. Bride, là où Mary Nicholls, l'une des victimes de l'Éventreur, s'est mariée. Le morceau en deux parties reflète l'intérêt du scénariste pour la psychogéographie et donne un aperçu du concept d'Espace des Idées qu'il est en train de développer autour de sa vision de la conscience et de la réalité magique.

Subversion in the Streets of Shame rassemble « toutes sortes d'artistes et d'acteurs underground ». Parmi ceux qui participent aux lectures, on compte Stewart Home, Kathy Acker et Peter Whitehead. La dernière lecture est donnée par Robin Cook, alias Derek Raymond, l'écrivain policier. Le point culminant de l'événement est atteint le 16 juillet 1994 avec la représentation d'une heure du Grand Théâtre égyptien. Tim Perkins n'étant pas disponible le soir du spectacle, Moore lit par-dessus la bande-son préenregistrée et David J, qui porte un masque mortuaire blanc, mime spontanément le texte. « Je crois que la pièce a eu beaucoup de succès, se souvient ce dernier. Elle a abattu une barrière. Le quatrième mur. C'était à la fois émouvant et dérangeant. Libérateur, même, pour tous ceux qui étaient présents, dans les artistes et dans l'assistance. »

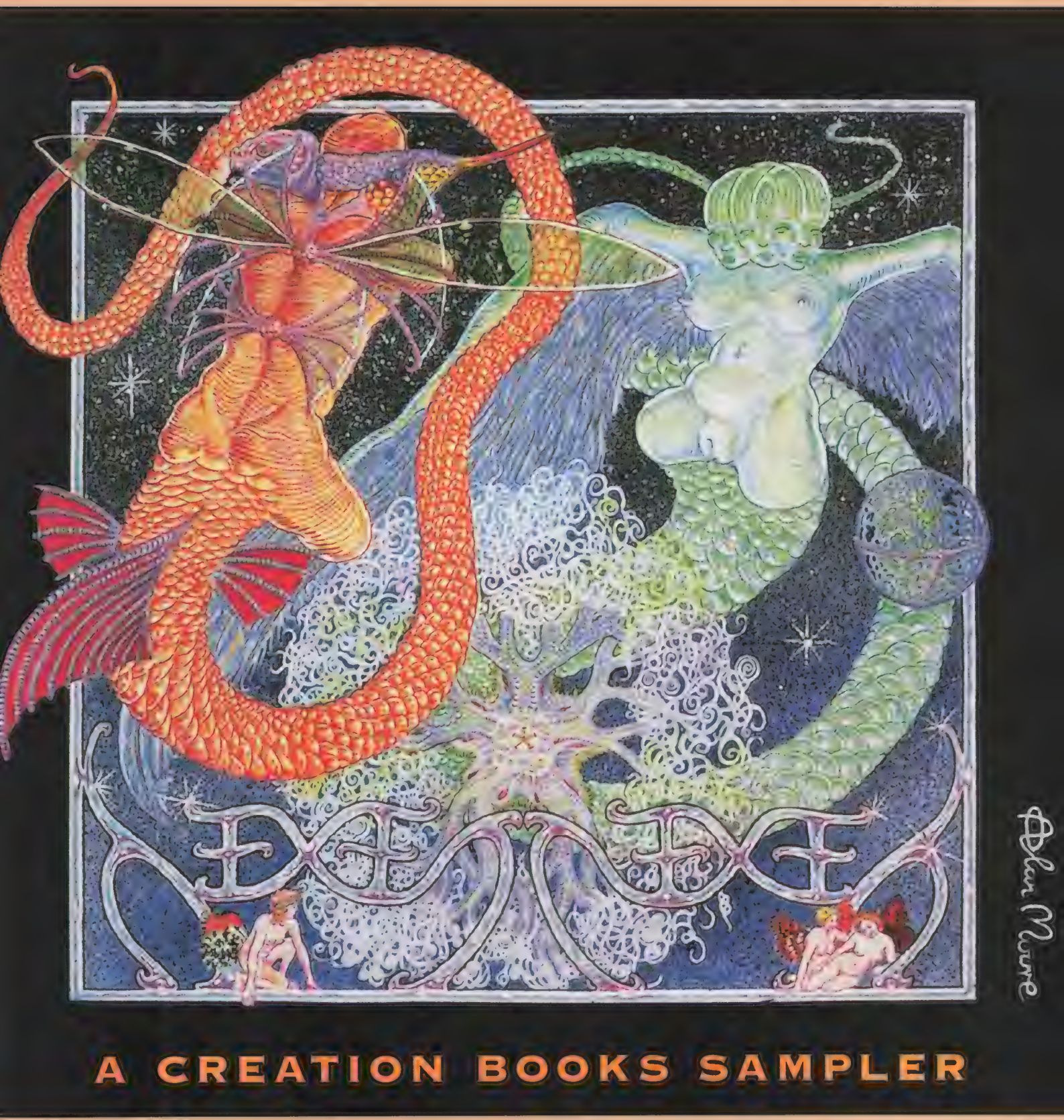
Moore est également satisfait du spectacle. « En fait, nous avons parlé du bâtiment dans lequel la représentation avait lieu. Nous avons parlé de l'environnement, des alentours de Londres. Ça a donné à l'œuvre la force de la proximité. Le public écoutait une histoire qui lui parlait de l'endroit où il était assis et du soir où il était venu. Ça devenait intense et personnel. »

Lors d'une courte répétition avant la soirée, Gebbie prend une photo qui étonnera tout le monde quand elle sera développée. Le groupe réfléchissait à des idées d'effets spéciaux qui pourraient intervenir lorsque la partie de l'ange serait jouée. « J'ai suggéré de positionner de la gaze sous une lampe fluorescente, avec un ventilateur qui soufflerait dessus depuis l'autre bout de la scène. Puis, Melinda a pris la photo où on voit cette gaze qui flotte sur scène, alors qu'elle n'était pas là. » Moore n'a aucune explication : « Ça fait froid dans le dos ! Ça me dépasse. Je l'ai montrée à des photographes professionnels, ils ne peuvent pas dire ce qui s'est passé. Personne ne peut. » La photo servira de jaquette pour la sortie CD du spectacle, sortie chez Cleopatra Records en 1996.

Comme pour la plupart des albums de textes parlés, *The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels* combine la bande-son utilisée pour le spectacle à un nouvel enregistrement de la voix de Moore. C'est un document audio remarquable, intense et hypnotique, dont l'écoute répétée laisse pensif.

Hair of the Snake that Bit Me se retrouve aussi sur *Hexentexts : A Creation Books Sampler*, sorti chez Codex Records en 1995, avant la sortie de *The Moon and Serpent*. L'auteur fournit également la superbe illustration de la pochette du CD. *The Demon Regent Asmodeus* est inclus sur une cassette vendue avec le magazine *Impulse* n° 7 de l'hiver 1994-1995, tandis que *The Enochian Angel* est sélectionné sur la compilation CD Goth Box de Cleopatra. En novembre 1994, le magazine *Frontal Lobe* du West Yorkshire publie une transcription de la première moitié du spectacle dans son deuxième numéro. La deuxième moitié ne paraîtra jamais.

Ci-contre : Dessin de Moore pour la pochette du CD d'échantillons *Hexentexts* de Creation Books.


Alan Moore
A CREATION BOOKS SAMPLER

The Birth Caul : chamanisme de l'enfance

« Et là, dans la sueur et la puanteur du tabou, la lumière jaillit, mystérieuse et profonde. »

Invité par la Newcastle Arts Foundation pour une représentation, Moore, accompagné de David J et Tim Perkins, commence sa préparation par un autre rituel magique. « L'objectif de ce rituel était de déterminer précisément ce que nous devions faire comme prochain spectacle. Ce qui est ressorti du rituel, c'est trois ou quatre heures de discussion enthousiaste sur notre enfance. »

L'auteur poursuit : « À un moment, on s'est demandé qui était la première fille pour qui on en avait pincé. Dave a répondu Vivian West. Tim, Angela Bass. Et moi, Janet Bentley. Ce premier béguin, c'est quelque chose de merveilleux qui n'existe que dans nos têtes. »

David J tente de décrire l'expérience : « Alan demandait un désir à assouvir. Il dirigeait ça d'une certaine façon, en méditant et en prononçant quelques phrases. Ces phrases suggéraient quelque chose qu'il nous révélait de manière fluide. Je l'ai ressenti comme un film projeté par Alan, un paysage sonore en morceaux. » Durant l'enregistrement de la bande-son, le scénariste lit son texte, puis pose une question : « Quel son évoque l'enfance ? » David demande à Tim s'il a un vélo et ils en trouvent un dans son grenier. J poursuit : « Quand j'étais petit, j'accrochais des cartes à la fourche de mon vélo pour que les rayons tapent dessus. Ça faisait un cliquetis qui me suivait partout. On l'a enregistré et filtré, on l'a échantillonné et c'est devenu le thème musical qui traverse tout le morceau. C'est le mortier qui maintient le tout ensemble. C'est très évocateur. »

Alan Moore suggère à l'organisation de les accueillir dans une école désaffectée ou dans un endroit en rapport avec le thème de l'enfance. Finalement, ils accepteront de jouer dans le tribunal du XIX[e] siècle de Newcastle, construit sur les restes du Mur d'Hadrien, « un bâtiment magnifique, un superbe endroit pour une représentation ».

Quelques mois avant la date du spectacle, prévu en août 1995, Alan perd sa mère Sylvia qui meurt à St.-Edmunds, l'usine en brique rouge des années 1800, reconvertie en hôpital. C'est là qu'est morte sa grand-mère en 1970 et qu'il est né en 1953. Tandis qu'il fait le tri dans ses affaires, il fait une découverte qui aura son rôle dans la représentation. « On a trouvé un papier bleu dans lequel on avait emballé une espèce de membrane, qui avait autrefois appartenu à ma grand-mère. C'était une coiffe de nouveau-né » [« *birth caul* » en anglais, NdT]). La coiffe est un fragment de la poche des eaux qui recouvre parfois la tête du bébé à la naissance. « Il y avait quelque chose de très puissant dans cet objet, ce talisman. On aurait presque dit qu'il parlait… de la naissance, de l'état intra-utérin, du ventre de la mère, de l'enfance. Il allait nous servir d'inspiration pour raconter cette histoire de vie et de mort, d'enfance et de naissance. »

Ce n'est qu'après la représentation que Moore découvre que les avocats ont jadis apprécié le port d'une telle coiffe pour suggérer la sagesse, origine possible de leur perruque. « Il s'avéra qu'en jouant au tribunal, nous étions au meilleur endroit possible. »

The Birth Caul : A Shamanism of Childhood est présenté au Vieux Tribunal de Newcastle-upon-Tyne, le 18 novembre 1995, jour du quarante-deuxième anniversaire d'Alan Moore. Si la première pièce du Grand Théâtre était constituée de plusieurs morceaux courts, *The Birth Caul* est monté comme un monologue unique, avec des motifs sonores ambiants qui renforcent la voix de baryton du scénariste.

En phase avec l'intérêt de Moore pour la psychogéographie, le texte explore également le lieu où se tient la représentation, retraçant l'histoire du terrain où se trouve aujourd'hui l'ancien tribunal, des Votadini de l'Âge du Fer à la prolifération contemporaine des restaurants rapides, en passant par l'occupation romaine et

Ci-dessus : La jaquette du CD *The Birth Caul* utilise une photo de la coiffe sur du papier bleu, trouvée dans les possessions de Sylvia Moore.

Ci-contre : La couverture originale, non utilisée, de l'adaptation de Campbell de *The Birth Caul*. Eddie raconte : « Alan ne souhaitait pas apparaître lui-même sur la couverture. Il trouvait que ça conférait une mauvaise signification à l'œuvre. Alors, je l'ai dégagée. Je m'en suis servi pour une ou deux pubs et après, je l'ai oubliée. »

l'explosion industrielle. Mais le principal moteur de la narration commence par la mort de sa mère et reflète l'histoire de ses propres jeunes années, remontant à rebours de l'âge adulte à l'adolescence, puis à l'enfance, jusqu'au retour dans l'utérus maternel, avec une série de photos statiques. « *The Birth Caul* était une tentative d'attirer le public le long d'une spirale de texte ombilical, vers l'état prépubère, l'état préverbal et enfin l'état prénatal. »

Moore profite de la pièce pour exprimer la souffrance de la jeunesse, la quête d'identité. Il maudit aussi le système éducatif de Grande-Bretagne et la façon dont la société écrase la curiosité et l'imagination artistique des jeunes. *The Birth Caul* est alors l'œuvre la plus autobiographique de l'auteur. « En la rendant tellement spécifique – par des choses qui n'étaient arrivées qu'à moi, par mes perceptions d'enfant ou d'adolescent – j'espérais qu'elle en deviendrait universelle. » En 1996, le magazine *Locus+* publiera une transcription de la représentation, accompagnée d'un article.

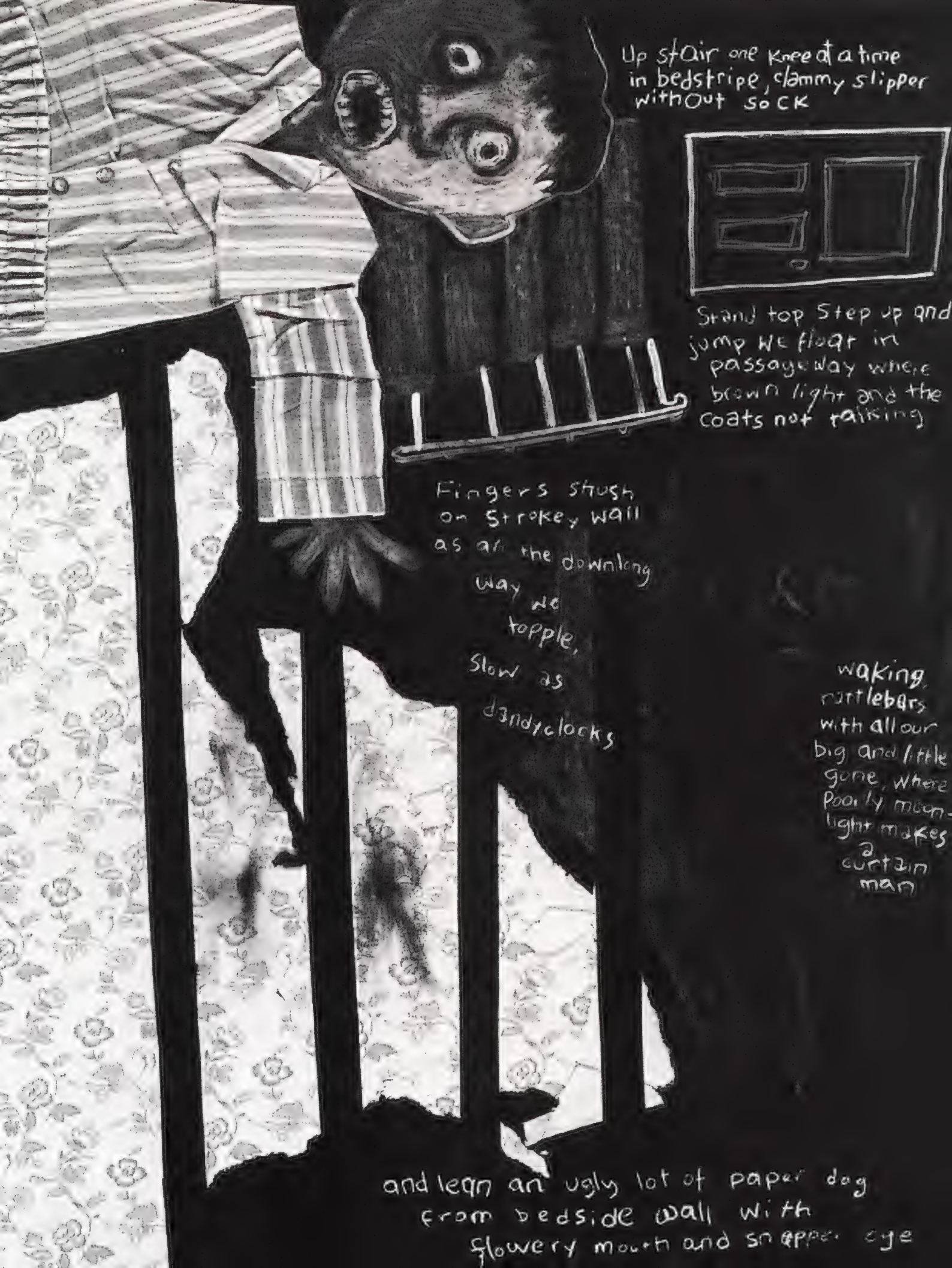
En 1995, *The Birth Caul* sort en CD chez Charrm Records. Bien que joué après la première représentation du Grand Théâtre, cet album précède d'un an le CD de ce spectacle inaugural. Contrairement aux autres sorties CD de la série, *The Birth Caul* est enregistré en direct. « Charrm Records avait tout pour l'enregistrement. Ils avaient tout mis en place pour qu'on puisse s'enregistrer en live. Quand vous écoutez *The Birth Caul*, c'est exactement ce qu'on a joué ce soir-là… il n'y a aucun effet spécial. »

À partir de ce disque et avec l'accord d'Alan, Eddie Campbell, son collaborateur de *From Hell*, adapte et publie *The Birth Caul* en bande dessinée. Pour ce dernier comme pour sa future adaptation de *Snakes and Ladders*, Campbell abandonne ses dessins au stylo en faveur d'un style varié mélangeant plusieurs outils. Il explique : « Sur une page, on a explosé un réveille-matin et on a collé les morceaux dessus. Sur une autre, j'ai découpé un vrai pyjama pour en fabriquer un de cinq pouces de haut. Ces livres me permettaient de pouvoir essayer différentes techniques. »

L'histoire éloquente du scénariste tire le meilleur du dessinateur qui propose de visualiser le monologue grâce à des métaphores bien trouvées et des juxtapositions d'images contrastées. Moore est impressionné : « J'adore. Je n'avais sincèrement pas envisagé de transformer ces représentations en comics. Mais j'ai de très bons rapports avec Eddie et je fais confiance à son instinct. » Quel que soit le format, *The Birth Caul* est marquant et donne à réfléchir. C'est l'une des plus grandes œuvres de Moore, tous média confondus.

Ci-dessus : En coulisses après avoir joué *The Birth Caul* le jour de l'anniversaire d'Alan Moore. « Oui, j'ai du mascara mais c'est parce que je sors de scène. Ce n'est pas une tentative de m'approprier la dégaine bisexuelle du David Bowie des années 1970. »

Ci-contre : Campbell introduit des éléments de collage dans son adaptation graphique de *The Birth Caul*.


Up stair one knee at a time
in bedstripe, clammy slipper
without sock
Stand top Step up and
jump We float in
passageway where
brown light and the
coats not talking
Fingers shush
on Strokey wall
as ar the downlong
way we
topple,
Slow as
dandyclocks
waking
rattlebars
with all our
big and little
gone, where
Poorly moon-
light makes
a
curtain
man
and lean an ugly lot of paper dog
from bedside wall with
flowery mouth and snapper eye

Mise en lumière

« Mais bon, pour moi, il ne s'agit pas que de fourguer des paquets, hein ? Moi, j'crois que je leur vends un rêve, à ces gens. »

Shadowplay : The Secret Team

Si un enregistrement ne doit rien aux rituels magiques de Moore, c'est bien l'adaptation audio de *Shadowplay : The Secret Team*, sa collaboration avec Bill Sienkiewicz dans le roman graphique *Brought to Light*. C'est le compositeur Gary Lloyd qui a travaillé avec Iain Banks à la transposition de son roman *The Bridge* et a aussi créé la bande-son de la version scénique du *Violent Cases* de Neil Gaiman et Dave McKean, qui s'occupe de l'ambiance sonore.

L'histoire est d'abord adaptée au théâtre en 1989, dès sa première publication en comic book. La pièce est produite par la Bismarck Herring Theater Company et mise en scène par Eric Jarvis sous le titre *Brought to Light : Shadowplay* et la bande-son de la représentation théâtrale est composée par Gary Lloyd. C'est elle qui sert de support à la version CD de 1998. Si la production scénique ne bénéficie pas de la participation directe de Moore, ce dernier est néanmoins consulté par Jarvis et Lloyd.

Plusieurs représentations ont lieu, cette année-là, notamment à Londres au salon de la BD du Royaume-Uni, au festival SCAM Comics de Coventry, à l'Albany Empire de Deptford, à Londres et au Northampton Arts Center. Une petite section de la pièce est aussi dramatisée pour un article dans le programme TV de la Thames, *01-For London*. Mais le scénariste est déçu que la production se termine après un nombre si restreint de représentations. Il aimerait qu'un public plus nombreux découvre *Brought to Light*. Ainsi commence-t-il à discuter avec Lloyd d'une version enregistrée. Une démo complète est réalisée en 1992 mais ils n'arrivent pas à trouver de label qui accepte d'aborder un sujet si controversé. En 1995, le projet est finalement signé par Codex Records, basé à Brighton, au Royaume-Uni. Il faudra encore trois ans pour terminer le réenregistrement. Lloyd abandonnera sa bande-son orchestrale en faveur d'une approche électronique « plus nerveuse et aux sonorités plus dures, plus tranchantes, plus vicieuses ». Il développe : « C'est le même thème central mais les arrangements et les voix sont différents. Le style correspond à l'histoire : sordide, crasseux, mystérieux. »

Le CD est finalement édité en 1998, entre les sorties de *The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels* et *The Highbury Working*. *Brought to Light* est remarquable par l'accent américain convainquant que Moore utilise tout du long, tandis que l'accompagnement électronique souligne son horrible histoire de corruption de la CIA. Une soirée de lancement se tient à Chester, la ville de Lloyd, dans une salle de concert appelée Telford's Warehouse. Lloyd joue deux fois : la première avec Iain Banks, qui donne un extrait de son roman *The Bridge*, et la seconde avec Moore qui assure le spectacle en jouant vingt minutes de *Brought to Light*.

Ci-dessus : Illustration originale de Gary Lloyd pour la jaquette du CD *Brought to Light*.

Ci-contre, à droite : Tract pour la pièce originale, utilisant une vignette extraite du roman graphique.

Ci-dessus : Affiche annonçant la représentation du Telford's Warehouse en 1998.

La pochette du CD est dessinée par le compositeur Gary Lloyd : « Elle est entièrement inspirée du pop art, car la CIA a un budget culturel et s'en servait beaucoup pour subventionner l'art abstrait et le pop art américains, afin de contrer la popularité des artistes communistes ! La couverture imite le travail de Jasper Johns, tandis que l'intérieur singe Andy Warhol. »

En 2011, Gary Lloyd et Iain Banks terminent un album de chansons fondées sur l'œuvre du romancier, *Espedair Street*. Le scénariste fournit une introduction multipiste à l'un des morceaux, sur lequel il est crédité comme « le chœur des Trente-Trois Alan Moore ». À ce sujet, Lloyd conclut : « Si quiconque a encore un doute sur son implication dans la musique, cela les réduira au silence. Ce sera glorieux. Et ça foutra méchamment les boules. »

The Highbury Working : séance Beatnik

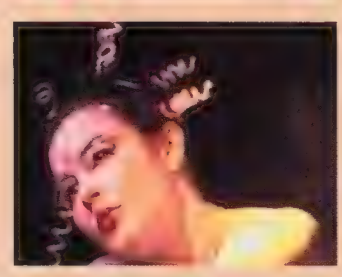
« D'abord, vous déterminez la zone en question, puis vous lissez les plis accidentels du plan de la rue et décodez les orbites laissées par des tasses de café. Enfin, vous vous mettez au travail. » **Lady, That's My Skull**

En novembre 1997, Le Grand Théâtre égyptien est invité par Chris Brook de la K Foundation pour une représentation au Highbury Garage au Nord de Londres. Là encore, Moore décide de créer un spectacle spécifique au site. « Pourvu qu'on creuse suffisamment, je suis convaincu qu'on peut trouver partout des histoires assez intéressantes pour une représentation. Mais au début, quand on s'est renseignés sur Highbury, on n'a rien trouvé de très captivant. Dès lors, on a creusé plus profond… et ma théorie a été validée. »

Cette fois, contrairement aux projets précédents – saupoudrés des souvenirs et croyances personnelles de Moore – c'est toute la pièce qui est concernée par les connexions psychogéographiques du district de Highbury. Pour cette œuvre, le Grand Théâtre prend une nouvelle direction musicale, la troisième de son histoire. David J résidant aux États-Unis, c'est Tim Perkins qui hérite de la composition. Au lieu des ambiances atmosphériques des projets précédents, un style plus léger et plus direct accompagne les monologues scandés de Moore, renforçant l'intégration des mots à la musique. « C'est beaucoup plus dansant. C'est sans doute le morceau le plus accessible qu'on a jamais fait. Comme je l'ai dit, il y a toujours eu une part de danse dans mon mysticisme. »

Perkins concocte un mélange riche et varié de guitare distordue, de rythmes modernes, d'accords de piano, d'effets sonores synthétiques et de chœurs pour accompagner le scénariste dans sa visite guidée hallucinatoire des secrets enfouis de Highbury. La voix puissante de l'auteur décrit avec poésie le banal comme l'extraordinaire, chaque phrase exaltant le mélodrame. *The Highbury Working* consiste en quatre hypnotiques reconstitutions historiques : *Terrae*, *Aquae*, *Aeris* et *Ignis*, chacune divisée en deux parties. Parmi les moments forts : *Pepper's Ghost*, l'histoire de l'exhibition de monstres de foire par Giovanelli dans les années 1870 pour laquelle les gens font la queue pour découvrir Chang et Eng, les premiers frères siamois. Le morceau suivant, *Hat-Trick*, mélange l'histoire de l'équipe de football d'Arsenal de 1919, dopée aux « pilules de courage », à celle du brutal assassinat de Jack « the Hat » McVitie par les jumeaux Kray dans les années 1960. Les rêves opiacés de Samuel Taylor Coleridge sont abordés dans *Opium Nights. No. 1 with a Bullet* traite des dernières heures tragiques de la vie du producteur de disque Joe Meek, à la recherche de l'effet sonore parfait.

Le spectacle se termine sur *The Angel Highbury* qui rassemble les fantômes de tous les personnages de *Working*. Moore déclare que Highbury peut revendiquer



Ci-dessus : Tim Perkins et la danseuse Paule Van NijnGaarden en pleine représentation de *The Highbury Working*. Le spectacle est enregistré en vidéo par Gimpo, un associé des KLF, mais il n'a jamais été diffusé. John Coulthart utilisera des captures d'écran pour créer la jaquette du CD.

Ci-dessus : Somptueuse illustration de John Coulthart pour le CD de *The Highbury Working*.

le titre de haut lieu de la psychogéographie. « Highbury s'est révélé recéler de nombreuses histoires de drogues, de fantasmagorie, d'exhibitions monstrueuses. Il y avait une atmosphère hallucinatoire, effrayante. Quelque chose de "sex, drugs and rock'n'roll" à travers les siècles. »

Un enregistrement CD est édité en 2000 sur le label RE: de Steve Severin. La pochette réalisée par John Coulthart est somptueuse. Il illustrera également les jaquettes des sorties ultérieures. *The Highbury Working* documente le travail de narrateur de Moore à son zénith, alors qu'il invente avec délectation un nouveau genre de spectacle.

Serpents et échelles

« L'amour et la mort, main dans la main, nous ruineront tous. » **Snakes and Ladders**

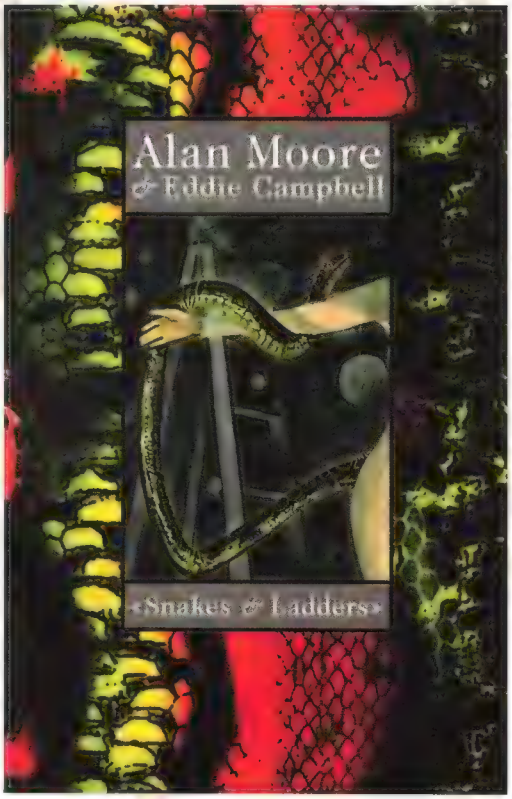
Alan Moore et Tim Perkins collaborent de nouveau sur *Snake and Ladders*, en réponse à une commande de l'Oxford and London Golden Dawn Society. Le 10 avril 1999, la représentation a lieu au Conway Hall, au Red Lion Square de Holborn, à Londres. Comme pour les autres spectacles du Grand Théâtre égyptien des merveilles de la Lune et du Serpent, il s'agit d'une représentation unique.

Là encore, Moore puise son inspiration des lieux, reliant les événements historiques, les figures locales et les connexions magiques à la situation géographique alentour. Si le public est particulièrement au fait des arts magiques, le scénariste fait néanmoins d'ingénieux parallèles entre magie, science et spiritualité. Les serpents sont représentés par la double hélice de l'ADN, par des cages d'escaliers préraphaélites et par Glycon, le dieu-serpent de l'auteur. Les échelles sont symbolisées par la kabbale et la transcendance du monde physique. « Pour cette occasion particulière, on m'avait demandé un certain type de spectacle, de texte et de musique. Sachant que mon public serait très différent du public des comics, je pouvais explorer des thèmes plus larges, plus matures ou plus modernes. Ainsi, plus que tout le reste, ce sont les possibilités du format et du médium qui ont déterminé le devenir de ces œuvres.

Holborn se situe à moins de cinq kilomètres au sud de Highbury, sujet du précédent spectacle du Grand Théâtre, mais « les événements et les figures historiques qui sont associés avec les deux sites n'ont rien à voir et donnent deux parfums distincts à chaque environnement ». Le scénariste découvre que, si l'histoire d'Holborn est moins spectaculaire, elle est aussi plus profonde. « Nous avons trouvé des résurrections, des visions authentiques, des visions de rédemption, ce genre de choses. Nous avons permis à la zone elle-même de nous raconter son histoire et de nous révéler sa personnalité propre. »

Moore peint une toile psychogéographique complexe en associant des figures historiques comme le révolutionnaire anglais Oliver Cromwell, la beauté préraphaélite Lizzie Siddal, et Walter Gibson, alias Maxwell Grant, auteur du héros de pulps *The Shadow*. Cromwell a été déterré trois ans après sa mort, afin d'être exécuté. Lizzie Siddal fut exhumée onze ans après la sienne, pour permettre à Rossetti de récupérer le manuscrit de son livre de poèmes, placé dans son cercueil en gage de son amour éternel.

En vérité, le sujet principal des incantations de Moore est Arthur Machen, l'écrivain d'épouvante de la fin du XIX[e] siècle. Après la mort de sa première épouse, Machen fut dévasté, il erra dans un état hallucinatoire à travers un Londres



Ci-dessus : La couverture de Campbell pour son adaptation BD de *Snakes and Ladders*.

Ci-contre : Le livre du CD se déplie en plateau du jeu Serpent et Échelles, dessiné par John Coulthart.

SNAKES AND LADDERS—A DIVERSION FOR WET AFTERNOONS

Original performance premiered at **ANANKE 1**, a magical symposium curated by the Oxford Golden Dawn at Conway Hall, Red Lion Square, London, on April 10th, 1999

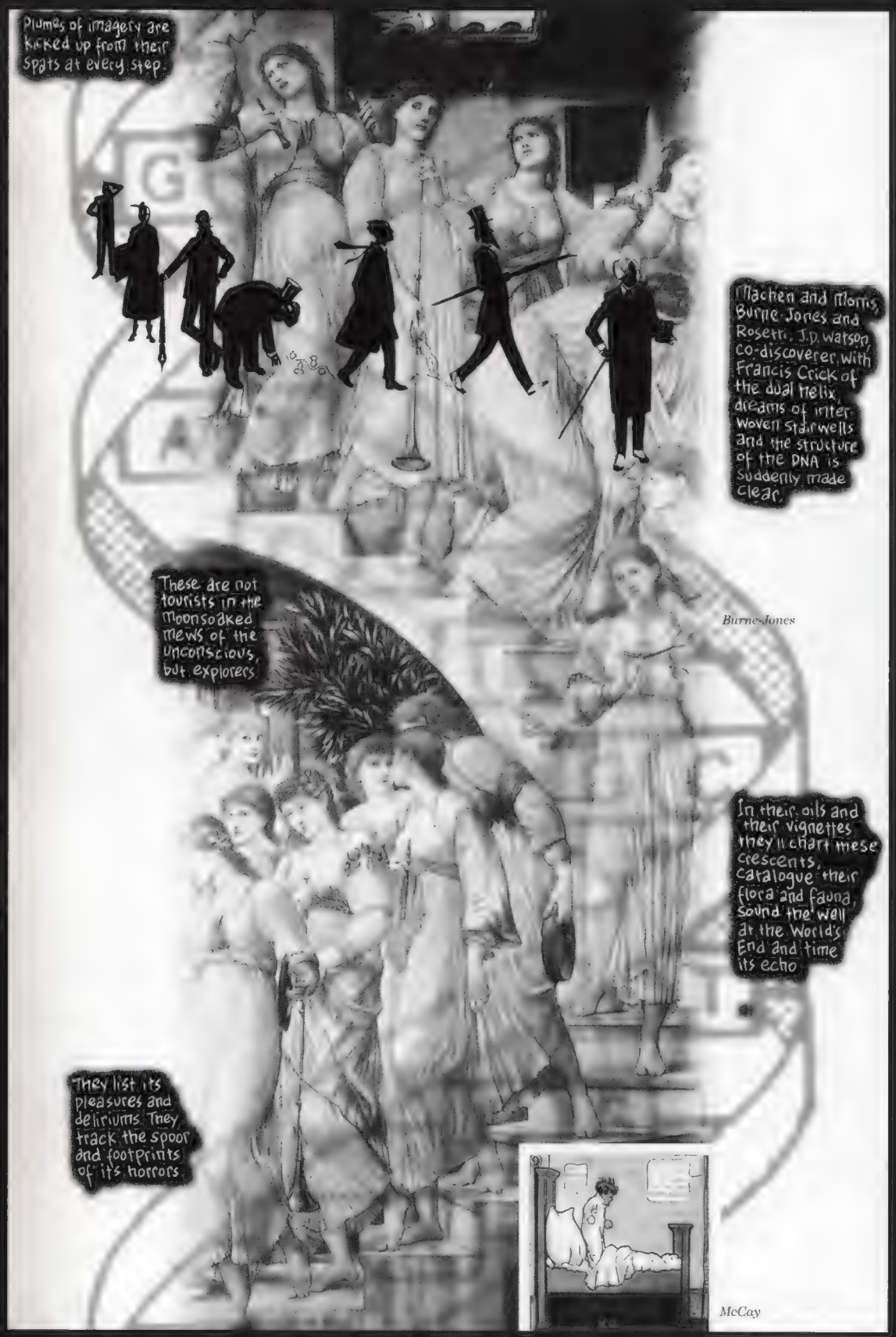
Performance recording made at Far Heath Studios, Northampton
Engineered by **Angus Wallace**

Words **Alan Moore**
Music **Tim Perkins**
Dance **Paule van Wijnggarden**
Fire-breathing & Living Statue **Andrea Svajesik**
Moon and Serpent Intelligences **Bob Goodman**

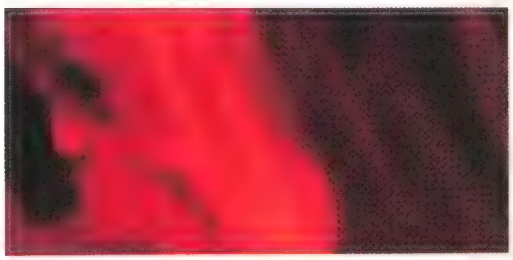
Make-up **Dee Eldred**
Snake Construction **Melinda Gebbie**
Snake Wrangling **Fred Ryan**

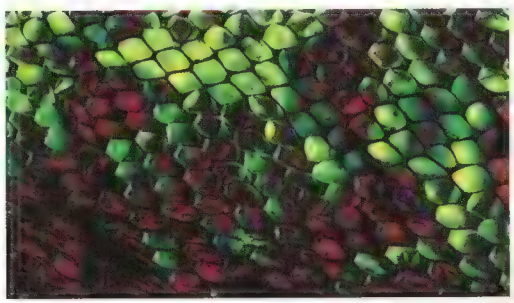
Illustration & Design **John Coulthart**
Emblesce Gris-Gris **Steven Severin**

Re-recording made at The Lodge, Northampton
Engineered by **Max Read**
Number five in the **Re:Play** series
Stage Cues and Whispers


Plumes of imagery are kicked up from their spats at every step.
Machen and Morris, Burne-Jones and Rossetti. J.D. Watson, co-discoverer, with Francis Crick of the dual helix, dreams of interwoven staircases and the structure of the DNA is suddenly made clear.
These are not tourists in the moonsoaked mews of the unconscious, but explorers.
Burne-Jones
In their oils and their vignettes they'll chart these crescents, catalogue their flora and fauna, sound the well at the World's End and time its echo.
They list its pleasures and deliriums. They track the spoor and footprints of its horrors.
McCay

Ci-dessus : Dans son adaptation de *Snakes and Ladders*, Campbell a transformé ce passage du texte de Moore en une superbe séquence illustrée.





Ci-dessus : Nouveau design pour la couverture de l'édition cartonnée de *A Disease of Language*.

Ci-contre : Pour un effet saisissant, la peinture d'Edward Burne-Jones *The Golden Stairs* est superposée à un diagramme de la structure hélicoïdale de l'ADN dans l'adaptation de Campbell.

métamorphosé et se retira dans les mondes imaginaires de Bagdad et de Sion où il rencontra des personnages tirés de ses propres fictions et finit par rejoindre un Ordre Hermétique de l'Aube Dorée embryonnaire. L'histoire ramène Moore chez lui dans le Northamptonshire lorsque Machen donna un spectacle dans l'asile d'aliénés local et que Francis Crick découvrit la structure hélicoïdale de l'ADN. Le scénariste s'appuie sur sa propre expérience magique, quand John Constantine lui a révélé la vérité sur la magie : « Le premier con venu peut y arriver ».

« Le public a eu l'air d'adorer ça. Les magiciens que j'ai rencontrés là-bas, au moins ceux pour qui j'ai du respect, étaient stupéfiés : personne ne fait ce genre de chose, en magie. Aucun spectacle de magie ne propose ce que nous proposons… La communauté occultiste est aussi impressionnable que n'importe qui. L'époque où Crowley mettait en scène ses performances est révolue depuis longtemps. Les gens n'ont rien vu de tel depuis les années 1920 ou 1930. Dès lors, l'accueil au sein de la communauté occultiste a été très, très encourageant. Je crois que pour beaucoup d'entre eux, je suis comme une bouffée d'air pur. »

C'est encore Tim Perkins qui compose et joue l'accompagnement musical. Sa contribution est plus contrôlée que lors des précédentes occasions. Il livre un paysage sonore subtil, maussade et délicieusement atmosphérique qui complète harmonieusement le monologue magique d'Alan Moore. Avec *Snake and Ladders*, le scénariste entrelace avec brio et naturel les thèmes récurrents de l'art et de l'imagination, de la mort et de la résurrection. Il mène le public vers l'illumination et la transcendance.

En 2003, *Snakes and Ladders* sera finalement réenregistré et édité sur CD, quatre ans après l'événement. Chronologiquement, c'est la quatrième représentation du Grand Théâtre mais c'est leur cinquième sortie CD. C'est aussi la deuxième pièce parlée de l'auteur à être adaptée en roman graphique par Eddie Campbell, à la suite du succès de sa réinterprétation de *The Birth Caul*.

Le dessinateur reçoit carte blanche de Moore pour adapter son manuscrit original qu'il publie sur son propre label Eddie Campbell Comics en 2001. Comme pour *The Birth Caul*, Campbell utilise une technique de peinture multimédia qui donne des résultats spectaculaires. Une séquence de quatre pages dans laquelle une femme nue (représentée par Anne, l'épouse de Campbell) batifole avec un serpent est particulièrement marquante. « Eddie a transformé *The Birth Caul* et *Snakes and Ladders* en comics. Si j'avais cherché un comic book à scénariser pour Eddie, je n'aurais jamais écrit *The Birth Caul* ni *Snakes and Ladders*. »

À propos d'une planche magnifique de son adaptation, Eddie Campbell explique : « Alan Moore relie le peintre victorien Edward Burne-Jones et Francis Crick, le codécouvreur de la structure de l'ADN, dans ce qui semble être une association tirée par les cheveux. Mais tandis que je faisais évoluer la composition de mon illustration, j'ai découvert que *The Golden Stairs* de l'artiste victorien se superposait parfaitement à la double hélice de l'ADN. »

En 2006, *The Birth Caul* et *Snake and Ladders* seront recueillis ensemble dans une superbe édition cartonnée, *A Disease of Language* qui contient également un long entretien avec Alan Moore par Eddie Campbell, extrait du magazine de ce dernier, *Egomania*.

Un ange passe

«Aquarelles empilées dont les bords ondulent doucement comme des vagues sur l'estuaire. Avec le temps, de la matière baryonique noire s'est accumulée sur la plume et la férule.» **Experience**

Ci-dessus : Illustration intérieure du livret inclus avec le CD d'*Angel Passage*.

Ci-contre : Magnifique illustration multimédia de John Coulthart pour *Angel Passage*.

Célébrer la mémoire de William Blake en 2001, ça ne se refuse pas. Alan Moore l'a lu à l'école mais c'est en se documentant pour *From Hell* qu'il a étudié ses œuvres plus sérieusement. « Blake représente l'héroïsme visuel de l'imagination. Il vivait à Londres quand elle n'était qu'un cloaque puant, sur lequel il projetait une cité magnifique peuplée d'anges. À son sommet, l'art est capable de transcender la réalité. »

Une fois encore, Moore et Perkins collaborent pour créer *Angel Passage*, une œuvre plus épique et plus structurée musicalement que les autres compositions du Grand Théâtre. Comme *The Highbury Working*, *Angel Passage* est divisé en quatre sections : *Innocence* traite de la jeunesse de Blake, *Hell* décrit ses tourments d'adulte, son troisième âge est abordé dans *Experience* et enfin, le psychédélique et jubilatoire *Heaven* suit la course de l'esprit de William Blake à travers les âges.

Perkins suggère d'ajouter une ouverture afin de fournir un élément contextuel utile à la pièce. Une fois la bande-son enregistrée, Moore s'assied avec une cassette et un chronomètre pour écrire son texte. « J'écoute, disons, les dix premières minutes, en griffonnant des notes. Par exemple, je remarque que les dix premières secondes ont une atmosphère scintillante et spectrale. Qu'au bout de dix secondes, on entend des cors de chasse, puis après quinze secondes, c'est au tour des guitares, et encore vingt secondes avant le changement suivant… ça influence ma façon d'écrire. J'écris en vers de dix, quinze ou vingt secondes, ou le temps qu'il me faut pour les prononcer. Je dois être capable de les lire en me synchronisant sur la musique. Il y a de quoi devenir dingue quand on le fait en direct : il faut compter dans sa tête jusqu'à un certain moment dans la musique, puis compter jusqu'à vingt avant de se remettre à parler. »

Le scénariste se mit une pression incroyable afin de créer la meilleure histoire possible.

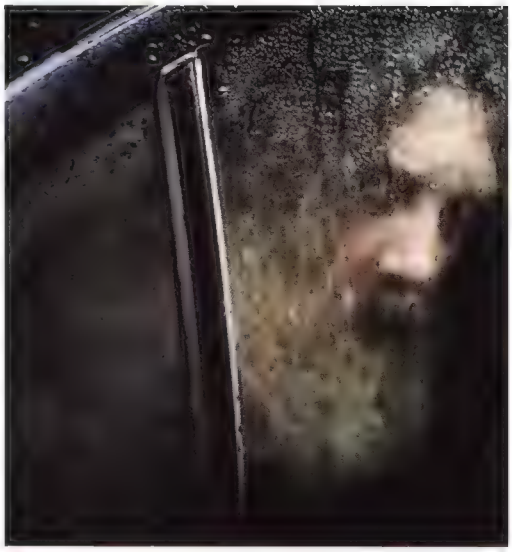
« J'avais pleinement conscience que je voulais écrire quelque chose qui soit digne de William Blake. Pas quelque chose d'aussi bon que du William Blake mais quelque chose qui ne serait pas une insulte. J'avais l'impression d'avoir ce fantôme du XIX^{e} siècle qui lisait par-dessus mon épaule. »

The Tygers of Wrath, soirée rétrospective avec de nombreux hommages à William Blake, se déroule en février 2001 à la Purcell Room du Southbank Centre de Londres. Divers musiciens, artistes et écrivains prennent part à l'événement dédié à l'œuvre de l'auteur. Parmi les effets théâtraux d'*Angel Passage*, on compte Andrea Svajcsik, une cracheuse de feu aux cheveux blonds, et un montage vidéo psychédélique réalisé exprès pour l'événement par John Coulthart. « Le résultat de tout ça ressemble… peut-être à des drogues psychédéliques, une fuite en avant, lorsque trop d'informations arrivent en même temps. J'aime assez l'idée de submerger les capacités critiques du public. »

La voix de Moore sera réenregistrée pour un CD qui sortira en 2001 sur le label RE: de Severin, toujours sous une pochette splendide signée John Coulthart.

Unearthing

« Steve Moore dort dans des draps froissés faits du sable des mers siluriennes. » ***Unearthing***



En haut : Photo évocatrice de Mitch Jenkins, qui illustre la couverture du coffret d'*Unearthing*.

Ci-dessus : Alan Moore avec Crook & Flail, en train de jouer *Unearthing* dans les Old Vic Tunnels de Londres en juillet 2010. Photo de Loz Pycock.

Ci-contre : Photo extraite de l'adaptation graphique d'*Unearthing* par Mitch Jenkins.

Unearthing commence comme une histoire de quarante-cinq pages créée pour l'énorme anthologie de Iain Sinclair, *London : City of Disappearances*, publiée en 2006 par Hamish Hamilton. Invité à y contribuer par Iain Sinclair, le scénariste explique : « J'ai décidé de consacrer ce texte à Steve Moore parce qu'il me semblait faire partie de cette catégorie de gens qui ont disparu, ou qui sont en train de disparaître, à Londres. »

Steve Moore a joué un rôle décisif dans la jeune carrière de scénariste d'Alan, et il lui a servi d'inspiration pour devenir magicien. « À plus d'un titre, il a complètement ruiné ma vie. » *Unearthing* est un portrait brillamment écrit, bienveillant et amusant, de l'ami le plus proche d'Alan Moore, vu par le prisme déformant de la psychogéographie. Le scénariste décrit l'œuvre comme « l'archéologie d'un humain plutôt que d'un endroit ». Mais comme Steve Moore « habite actuellement à une douzaine de pas de son lieu de naissance », Moore conclut que « ça devient aussi une œuvre de psychogéographie ».

L'intrigue incorpore l'histoire de Shooter's Hill, les modestes aventures romantiques de Steve, sa famille, son obsession du Yi-King, les jeunes années du *fandom* britannique des comics, sa dévotion à Séléné, déesse de la Lune, un rite magique tendu et évocateur, et un dénouement renversant. En tant que proche de Steve, l'auteur apparaît lui-même dans sa propre histoire. « J'ai souvent remarqué que quand on écrit des histoires autoréférencées qui se nourrissent de sa propre vie, il se passe toujours des trucs bizarres. »

Mitch Jenkins, ami et photographe à la renommée internationale (cité en deuxième de couverture de *Big Numbers* n° 1), rend visite à Moore. « Il était très bien payé pour son travail mais il n'en était pas satisfait d'un point de vue créatif. » Jenkins demande à l'auteur s'il peut utiliser un de ses textes comme base d'un travail photographique plus innovant. « Tout ce que j'avais à portée de main, c'était *Unearthing*. » Jenkins en tombe amoureux et commence à transformer le récit en un livre qui mélange texte et photographies. Par son intermédiaire, Lex Records décide d'éditer une version audio de l'histoire et suggère les musiciens Adam Drucker et Andy Broder, qui composeront et enregistreront une bande-son pour le monologue d'Alan Moore. D'autres musiciens seront invités, parmi lesquels Mike Patton de Faith No More et Stuart Braithwaite de Mogwai.

Les 29 et 30 juillet 2010, rompant avec la tradition d'unicité de Moore, la pièce est jouée deux soirs de suite dans l'atmosphère humide des Old Vic Tunnels sous la gare de Waterloo de Londres.

Autre changement : au lieu d'une bande préenregistrée, la lecture de Moore est accompagnée en direct par Adam Drucker, Andy Broder et Jeff Logan, présentés sous le nom de Crook & Flail [« *le Sceptre et le Fléau* », NdT]. Les spectacles se jouent à guichet fermé. Ils sont composés de trois segments qui durent plus de deux heures en tout, illustrés par les images spectaculaires de Jenkins projetées derrière les artistes.

Une édition en coffret limité sort peu après les spectacles. Elle contient trois maxi-disques vinyles, trois CD, une affiche, une photo de Moore et un manuscrit du récit complet sur papier matriciel.

À la suite du colossal succès d'*Unearthing*, Moore prévoit d'écrire une suite intitulée *Earthing*, qui explorera la façon dont la première nouvelle, la pièce et l'album ont affecté la vie de Steve Moore jusqu'à ce qu'il se rende lui-même au spectacle « dans ces immenses catacombes sous la gare de Waterloo, assis *incognito* parmi le public, à nous regarder dévoiler les détails intimes de sa vie devant de parfaits étrangers ».

Ci-dessous : Alan Moore et Steve Bell à la Foire du Livre d'Édimbourg en 2010. Photo de Joe Gordon.

À droite : Moore lit *Masks of the Illuminati* lors de la Robert Anton Wilson Memorial Night, au Queen Elizabeth Hall de Londres en mars 2007. Photo d'Andrew Bulhak.

POINT DE SOMMEIL JUSQU'À SNAPE MALTINGS

Alan Moore livre ses monologues et ses lectures lors d'événements artistiques, littéraires ou caritatifs. Une représentation du Grand Théâtre a lieu à la conférence des Futurs Virtuels à l'université de Warwick en mai 1995. Moore y donne une lecture de *Light of Thy Countenance*, accompagné par la bande-son électronique de Tim Perkins. Il remettra ça à la Tate Gallery de Liverpool en décembre.

En juin 2005, la rockeuse Patti Smith invite Moore à une lecture en hommage à William Burroughs, *Pages from Chaos*, au Meltdown Festival du South Bank Centre de Londres. À l'affiche : John Cale, Marc Almond, Steve Earle et Jeff Beck. Moore lit un extrait du premier chapitre de *Naked Lunch*, puis une « biographie express » écrite pour la soirée. Un groupe improvisé par Patti Smith, Jason Spaceman, Marc Ribot et Matthew Shipp assure l'accompagnement musical. Mais pour Moore, le clou du spectacle, c'est sa rencontre avec Patti.

Après la mort de l'auteur et « philosophe scientifique » Robert Anton Wilson, Moore lit un extrait de *Masks of the Illuminati* à la RAW Memorial Night de Londres en mars 2007.

L'écrivain s'essaye aussi aux sketchs humoristiques. Lors d'un événement caritatif de mars 2009 au profit d'un orphelinat roumain, dans le pub *Frog & Fiddler* de Northampton, Moore donne un spectacle comique d'une demi-heure. La soirée récolte un total de 3 424 livres pour la bonne cause.

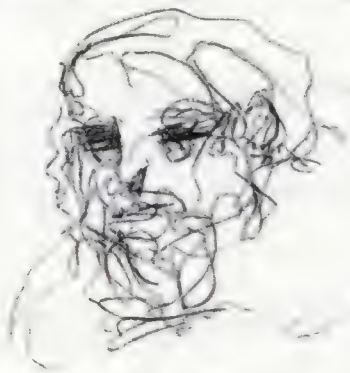
Moore rejoint également la tournée *An English Journey – Relmagined*, un projet collectif mis au point par Paul Smith et Iain Sinclair, inspiré des carnets de voyage de J.B. Priestley en 1934. Divers artistes prennent part à des représentations dans tout le pays, comme à Snape Maltings dans le Suffolk, avec le percussionniste allemand F. M. Einheit de Einstürzende Neubaten.

Prouvant qu'il fait partie du paysage de la culture populaire britannique, Moore est devenu ces dernières années une figure familière de la scène littéraire et intellectuelle. On l'a vu, par exemple, avec le caricaturiste politique Steve Bell, à la Foire du Livre d'Édimbourg en août 2010.

CHURCH OF THE HOLY SEPULCHRE 20-2-91.

An old hand as if belonging to
~~His hand was old~~; disproportionately small, ~~like that of~~ a leather child. A grey bowl, round and plain, beside the sprawl of bedding, where the fingers dip, ~~and~~ scoop up the icy, perfumed fat; white, viscous pearls ~~beads~~ strung ~~upon~~ on the knuckles' whiter hair.

Ghastly, gigantic
~~Paler and big~~ his lady in her nudity, Maude is gently heaped beside him, still and heavy as the shovelled earth, ~~the~~ thigh-cords, ~~stretch~~ aching faintly, stretched ~~beneath the weight~~ by heavy knees that slump apart to either side



①. AN OLD HAND, DISPROPORTIONATELY SMALL, AS IF BELONGING TO A LEATHER CHILD A ~~STONE~~ BOWL, ROUND AND PLAIN BESIDE THE SPRAWL OF BEDDING, WHERE HIS FINGERS DIP, SCOOP UP THE ICY, PERFUMED FAT: WHITE, VISCOUS PEARLS STRUNG ON THE KNUCKLES' WHITER HAIR.

GROWN LUMINOUS AND SAIL-VAST IN HER NUDITY, MAUDE HEAPS IN DRIFTS BESIDE HIM, STILL AND HEAVY AS THE SHOVELLED EARTH, HER THIGH-CORDS SURELY ACHE, DRAWN TAUT BETWEEN THE MEATWEIGHTS OF HER KNEES. THEY SAG APART, HAMSTRUNG BY MERD. IT SOURS HER MOUTH WITH HONEY VOMIT, BREATH A CHARNEL, ~~SWEET WITH ROTTEN~~ CLOUDING HER CUNT, A ~~FROZEN POND~~ OF HAIR. THE CURLING AUBURN FIRES BURN LOW AMIDST AN ASH OF ~~SMOKE~~ POWDER-GREY. HOW OLD NOW, MAUDE? HOW OLD IS SHE? SOME FIVE-AND-FORTY, SIX-AND-FORTY YEARS? NO MORE A CHILD BRIDE, THEN. YET STILL THE THOUGHT PROVES HIM; CAN TOUCH THE DEAD ~~BUT~~ FINE BE-BOTH THE PALE BULK OF ITS PAUNCH. THE WEDDING, THIRTY YEARS ~~AGO~~ BEFORE, HIM NINE THAN FORTY, MAUDE NO SEVENTEEN.

~~HE WIPES THE COLD ROSEWATER SWEAT FROM HIS FACE~~

"SIMON?"

SHE MURMURS, LOST IN ~~HOLY~~ FLESH, ~~NOT HEARING~~ ~~HE WOULD SAY ANY WORD~~ ~~HELPLESS~~ ~~NAMELESSNESS~~ ~~AND BREATH~~ FOR A MOMENT HE IS SURE THAT SHE ~~REFERS~~ TO HIM, BUT NO. NOT HIM, ELSE SHE WOULD SAY "MY LORD". NOT HIM: HIS NAMESAKE SON. HE KNOWS SHE LOVED NO CREATURE HER INSATIABLE NAME SO LOVINGLY. HE WIPES THE COLDNESS OF THE SWEAT FROM HIS EYES, AND, WITH ITS FALLING, ~~WAKES~~ IT. ~~SHE MOANS~~ MAUDE GROANS. HER HEAD TURNS TO ONE SIDE.

---

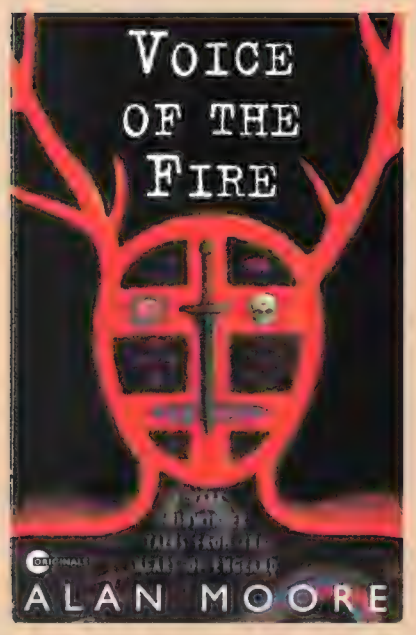
① SIMON + MAUDE IN BED.

② CRUSADE MEMORIES — HE NEVER GOT AS FAR AS JERUSALEM. AFTER THE ~~HOLY~~ HOLMBY ~~CONVENTION~~. SECRET ~~IS~~ ~~MARRIED~~

③ ~~SEE~~ TIDINGS OF JUDITH. SAMUEL ~~ACTIONS~~ ~~STAY~~. FIST FUCKING. ESTABLISH BATTLE LOCATION: THOUGHTS OF MORTALITY

? A YELLOWED SKULL ~~WITH TEETH~~ A THIN MAN — A BRITTLE HOUSE OF TWIGS A THIN HAND OF TWIGS

FUTURE PLANNED UP TO WITH THE ~~IS~~ DEAD.



En haut : Couverture de la première édition poche de *Voice of the Fire*, publiée en 1996. Illustration de Robert Mason.

Ci-dessus : Carte de Northampton présente dans la première édition poche. Illustration de Cliff Harper.

Ci-contre : Premières notes pour *La Voix du feu*, extraites des carnets de l'auteur.

La Voix du feu

« Ici est le lieu de magie, le lieu insensé dans l'écartement des électrodes entre mot et monde. »

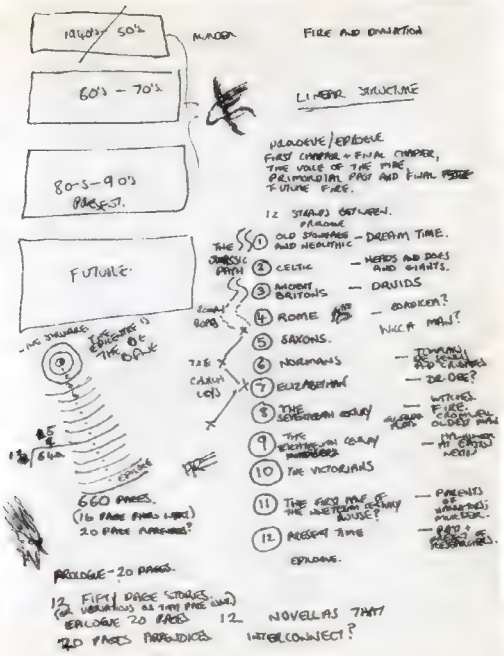
Voice of the Fire

En 1996, après cinq ans de travail, Moore publie son premier roman au Royaume-Uni : *Voice of the Fire*. Il en a commencé l'écriture deux ans avant de devenir magicien. « J'ignorais que le temps de terminer ce livre, je deviendrais un authentique chaman de Northampton, utilisant la magie des mots pour créer une mélodie en forme de roman qui, au moins dans son intention magique, initierait quelque chose dans l'esprit des gens par rapport à l'endroit où ils vivent. »

La Voix du feu est une suite de nouvelles qui recouvre toute l'histoire de Northampton. Certains récits sont inspirés de faits réels et de personnalités tirées du passé illustre de la ville natale du scénariste. Les histoires s'intègrent progressivement dans une saga qui s'appuie sur des motifs et des thèmes récurrents : chiens noirs, membres coupés, trahisons, perte de la foi, sorcellerie et, bien sûr, feu. Tout en démontrant l'intérêt croissant de l'écrivain pour la magie, *La Voix du feu* souligne également sa passion naissante pour la psychogéographie. « Quand j'ai commencé à me prêter au jeu de la psychogéographie, c'était surtout sous l'influence de Iain Sinclair. Les circonstances ont fait que mes premiers travaux concernaient essentiellement Londres : *From Hell* et beaucoup de spectacles. Alors, avec *La Voix du feu*, je me suis demandé si je pourrais faire pour Northampton ce que Iain, Peter Ackroyd et d'autres ont fait pour Londres. »

Le livre est poétique et évocateur, c'est une trame de faits historiques et de fiction originale. Une atmosphère sombre et oppressante baigne chaque chapitre, culminant souvent dans la violence sanglante, la folie et la mort. Chacun des douze chapitres est narré par un personnage différent, provenant d'époques successives sur une période de six mille ans. Tous les protagonistes sont géographiquement reliés par un rayon d'une quinzaine de kilomètres. *La Voix du Feu* est une histoire de l'humanité, dans laquelle Moore se désespère du manque de compassion de l'homme et de sa propension à la destruction.

L'écrivain donne à chacun de ses personnages une voix qui lui est propre, notamment dans le tout premier chapitre qui est écrit dans un dialecte néolithique inventé pour l'occasion. « Si on remonte au-delà des Romains, vers la Préhistoire, on ne sait pas comment parlaient les gens ni ce qu'ils pensaient. Si on retourne à l'âge de pierre, il n'y a pas de langage écrit. Alors, j'ai dû inventer une fausse langue de l'âge de pierre, fondée sur l'anglais mais suivant certaines règles. » Le romancier transmet astucieusement les pensées d'un jeune homme des cavernes en utilisant le temps présent et un vocabulaire limité de quelques centaines de mots.



Ci-dessus : Première ébauche de carte structurant les chapitres, extraite des carnets de Moore.

Ci-contre : L'une des treize photos couleur de José Villarrubia pour l'édition du roman de 2004.

« D'après ce que je sais des langues aborigènes, la plupart d'entre elles semblent n'avoir qu'un seul temps : le présent. Ils considèrent le passé et le futur comme compris dans le présent, en quelque sorte. C'est intéressant. C'est un mode de pensée différent de la pensée moderne. » Et en effet, *La Voix du feu* commence ainsi : « En arrière de colline, loin vers soleil-descend, est ciel devenir pareil à feu, et est moi, souffle tout dur, venir en haut sur chemin de lui, où est herbe froide sur pieds de moi et mouiller eux. Herbe est pas en haut de colline. Est juste terre, tout en un rond, et la colline est pareil homme peau-nue, tête de lui. Debout est moi et tourne figure de moi à vent pour sentir, mais est pas de sentir qui vient de beaucoup loin. Ventre de moi fait mal, en milieu de moi. »

Bien que difficile, la lecture du premier chapitre, « Le Cochon de Hob » est gratifiante. En raison de l'attention exigée du lecteur, l'expérience devient immersive et évocatrice. Moore avoue : « Le temps de terminer ce chapitre, j'avais du mal à penser de nouveau en bon anglais. J'aime ce genre d'expériences. »

Tandis que le livre avance, la langue devient plus familière mais les histoires n'en sont pas moins divertissantes, riches de personnages bien définis dont la plupart sont élaborés par l'auteur à partir de figures réelles bien documentées, comme Alfie Rouse, le tueur représentant en lingerie féminine, le poète aliéné John Clare et Sir Francis Tresham de la Conspiration des Poudres. Les autres chapitres mettent en scène une arnaqueuse de l'âge du bronze, un chasseur qui rentre dans un village déserté par ses habitants, un magistrat romain qui enquête sur une affaire de fausse monnaie, une nonne handicapée qui a des visions, un croisé usé par le combat, un juge libidineux puni par là où il a péché, et deux sorcières qui finissent sur le bûcher.

Dans le dernier chapitre, Moore lui-même devient le narrateur, chaman contemporain du temps présent, réflexion métafictionnelle sur sa rédaction du livre. Contrairement aux autres chapitres, ce dernier, rédigé avec la propre voix de son auteur, évite délibérément l'usage du pronom personnel à la première personne. « Bien que je sois le narrateur, je veux être invisible, je veux être une voix anonyme. Alors, c'est une histoire à la première personne sans la première personne. Ça laisse une espèce de vide au centre du récit, que le lecteur peut investir. »

S'attribuant la tâche de conclure l'ouvrage avec une histoire devant être aussi réaliste que celles des autres chapitres, Moore, en désespoir de cause, consomme des champignons hallucinogènes et entreprend un rituel. « Comme toutes les autres histoires se déroulaient en novembre, je devais donc écrire sur ce qui m'était arrivé en novembre au moment où j'écrivais ce dernier chapitre. En gros, je demandais aux dieux de m'aider à trouver une putain de fin à ce roman avant de devenir dingue. » Après le rituel, Moore allume le journal télévisé et entend parler d'un meurtre dont le procès a lieu dans le tribunal local. Quelqu'un s'est introduit chez un vieillard et l'a décapité. Sa tête a été retrouvée par un chien noir, sous une haie. Moore tient la fin de son roman.

À défaut d'un succès commercial, *La Voix du feu* est un succès critique. Et bien qu'il ait travaillé dessus pendant cinq ans pour une avance de seulement 15 000 livres, le scénariste est très satisfait du résultat. « C'est sans doute l'une des meilleures choses que j'ai jamais écrites. Une expérience très solitaire. Ça m'a beaucoup appris sur l'écriture. »

En 2003, Top Shelf publie la première édition américaine de *La Voix du feu* en édition cartonnée, incluant treize photographies manipulées digitalement par José Villarrubia. « José a un vrai talent de visionnaire dans son travail et je voulais voir ce qu'il ferait avec *La Voix du feu*. »

Jerusalem

« Il y a un mauvais tassement ; la charpente de la morale est vermoulue. Il va falloir abattre tout ça et ça ne sera pas donné. » **Jerusalem**

Alan Moore promet que son deuxième roman, *Jerusalem*, offrira au lecteur un premier chapitre plus accessible que son prédécesseur, *La Voix du feu*. « C'est très, très lisible. Sans doute parmi ce que j'ai jamais écrit de plus lisible. »

Comme pour *La Voix*, les chapitres de *Jerusalem* sont narrés par plusieurs personnages à travers plusieurs époques, mais le livre adopte une approche et un ton différents. Il se déroule aussi à Northampton, mais au lieu de toute la ville, il ne concerne que les quelques malheureux pâtés de maisons, qu'on appelle les « Boroughs », où Moore a grandi. « Je trouve que *La Voix du feu*, qui se passe entièrement à Northampton, va trop loin. Il est trop cosmopolite. Il faut que je me limite à ce que je connais. »

Le roman devrait compter le nombre colossal de sept cent cinquante mille mots et sera divisé en trente-cinq chapitres et trois parties. L'auteur déclare : « Le livre dépassera la critique, car personne ne sera capable de le soulever. »

L'archéologie du « demi-mile carré de poussière » des Boroughs n'est qu'un élément de *Jerusalem*, qui incorpore également « énormément de familles et d'histoires personnelles », ainsi que « beaucoup de fantasmes outrageants ».

« Une partie du principe de la psychogéographie, c'est d'en apprendre un petit peu sur les rues où on habite. Ça vous offre un monde plus riche dans lequel exister. Plus profond. Comme cette église banale au bout de ma rue, là. Francis Crick y a fait son catéchisme avant de découvrir l'ADN. Plus bas dans cette même rue, il y a le terrain de cricket où Samuel Beckett a joué pour Cambridge contre Northampton. »

Une fois encore, Moore relie diverses personnalités et événements historiques afin de tisser son histoire extraordinaire. Le récit s'appuie sur la première représentation du jeune Charlie Chaplin au New Variety Theatre, Thomas Beckett, Oliver Cromwell et la première révolution anglaise, le château de Northampton et le roi Jean de Shakespeare, et Richard Cœur-de-Lion qui part en croisade. « Mais je n'ai pas envie de parler que des gens fameux qui sont passés par les Boroughs mais aussi des gens normaux dont personne n'a jamais parlé, y compris ma propre famille et sa folie intrinsèque. Dans ce livre, je veux entrelacer la morne réalité sociale dans une tapisserie chamarrée, avec des anges et des démons. »

Jerusalem traite également de mathématiques à quatre dimensions, de mécanique quantique et du jour où son frère Mike a failli s'étouffer avec une pastille pour la gorge. « Notre quartier était très pauvre, il n'y avait le téléphone nulle part et personne n'avait de voiture. C'est un camion de livraison de légumes qui a emmené

En haut : Réunion de famille des Moore « La Nuit des Moore Vivants », avec un spectacle de Tom Hall. « J'ai rassemblé tous mes parents dans un pub pour célébrer l'anniversaire de ma tante. Elle est morte quatre jours avant la fête. Mais on y est quand même allés. »

Ci-dessus : Alan Moore, sa fille Leah et son frère Mike, qui l'a beaucoup inspiré pour *Jerusalem*.

mon frère et ma mère à l'hôpital. Ça a dû prendre dix minutes, même en comptant large. Apparemment, au bout de deux minutes et demie, c'est la mort cérébrale. Mais bon, il est rentré à la maison avant la fin de la semaine. »

Selon le romancier, la deuxième partie de *Jerusalem* ressemble « à du Enid Blyton sous acide », avec « une bande d'enfants morts qui tournent en rond dans un au-delà à quatre dimensions ». Le chapitre intitulé « Round the Bend » [« *Cinglée* », NdT] met en scène Lucia Joyce, qui a passé les trente dernières années de sa vie à l'hôpital psychiatrique de St.-Andrew, autour duquel Alan Moore faisait des tours sur les motos de ses amis quand il séchait les cours. « Je suis sûr que personne n'arrivera au bout de ce chapitre. Il est génial mais il est illisible. Il est rédigé à la manière de James Joyce mais c'est comme ça que je voulais faire. C'était le seul moyen que j'avais pour dire ce que je voulais dire. »

Moore dessine aussi une illustration pour la couverture du livre, « mon vieux quartier, vu d'un angle impossible ». Il ajoute : « C'est un crayonné immense. Ça ressemble à ce qu'on appelle poliment de l'art brut ou, comme on disait avant, à l'art des fous. »

Moore vise haut, avec *Jerusalem*. « Ce que j'essaye de faire avec ce livre – et je pense que c'est une ambition modeste – c'est de réfuter la mort. Tous les physiciens contemporains nous assurent que notre univers a quatre dimensions. Un solide en 4D qui ne change jamais. Si c'est le cas, il comprend tous les instants, suspendus en lui à jamais, y compris chacun des moments qui composent notre vie. D'après ce que je vois, on ne peut avoir que la vie qu'on vit maintenant, encore et encore, pour l'éternité. Voilà le message central de *Jerusalem*. »

L'hypothèse d'autres textes

« Car je suis lui, la voix vers laquelle tu te tournes dans ta solitude. » ***Light of Thy Countenance***

À côté de ses comics et de ses projets musicaux et scéniques, Alan Moore continue à produire une quantité de prose significative : nouvelles, poèmes, essais, préfaces et autres travaux. Ses textes courts pour les recueils cartonnés annuels de *B.J. and the Bear*, *Superman*, *Batman* et *The Superheroes* datent du début des années 1980. En 1984, l'écrivain publie *Sawdust Memories* dans le magazine pour adultes *Knave*.

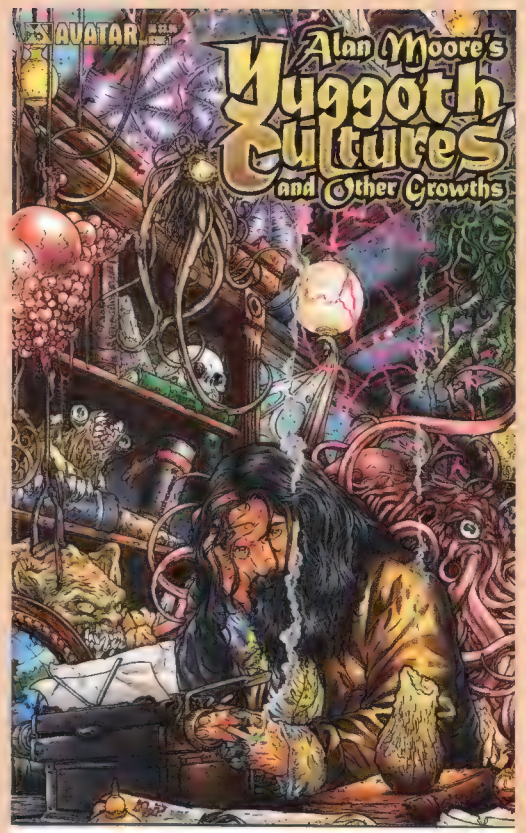
Le premier récit important de Moore est la nouvelle *L'Hypothèse du Lézard* publiée par Ace Books dans l'anthologie à univers partagé *Liavek : Wizard's Row* en 1987. Dans un monde de sorcellerie, la jeune prostituée Som-Som subit une opération qui sépare ses deux hémisphères cérébraux. Elle reste capable de voir et d'entendre mais elle ne peut exprimer ce qu'elle a appris, ce qui l'empêche de révéler les secrets de ses clients sorciers. L'histoire sera rééditée dans *Words without Pictures* chez Eclipse et *The Year's Best Fantasy*, anthologie publiée par St. Martin's Griffin.

En 2005, le récit est adapté par Antony Johnston et les artistes Lorenzo Lorente et Sebastien Fiumara en une série de quatre épisodes chez Avatar Press, réédités plus tard dans un recueil contenant la prose originelle de Moore.

Dave Mitchell, au nom d'Oneiros Books invite Moore à contribuer à l'anthologie *The Starry Wisdom : A Tribute to H.P. Lovecraft*. L'auteur a l'idée ambitieuse de *Yuggoth Cultures*. Il lit les œuvres du créateur de Cthulhu depuis l'âge de treize ans et a l'intention de poursuivre le cycle de poésies de Lovecraft intitulé *Fungi de Yuggoth*. Il veut les traiter comme s'ils étaient « une forme de champignons littéraires », exportant leurs spores vers « différentes cultures, des textes, des poèmes, des récits, des autobiographies, etc. ».

Utilisant les titres originaux de Lovecraft, Moore souhaite écrire des textes de deux ou trois pages extrapolés à partir de chacun des trente-six poèmes. Hélas, lors d'une série de conférences à Londres pour Creation Books, l'auteur perd le seul et unique manuscrit du projet à l'arrière d'un taxi. Seuls quelques éléments survivent : *The Courtyard*, une histoire qui se révèlera plus longue que prévu, sera publiée dans *The Starry Wisdom* en 1994. Imprégné du folklore de H.P. Lovecraft, *The Courtyard* raconte les efforts d'Aldo Sax, agent du FBI, pour résoudre sa dernière enquête : une série d'horribles meurtres.

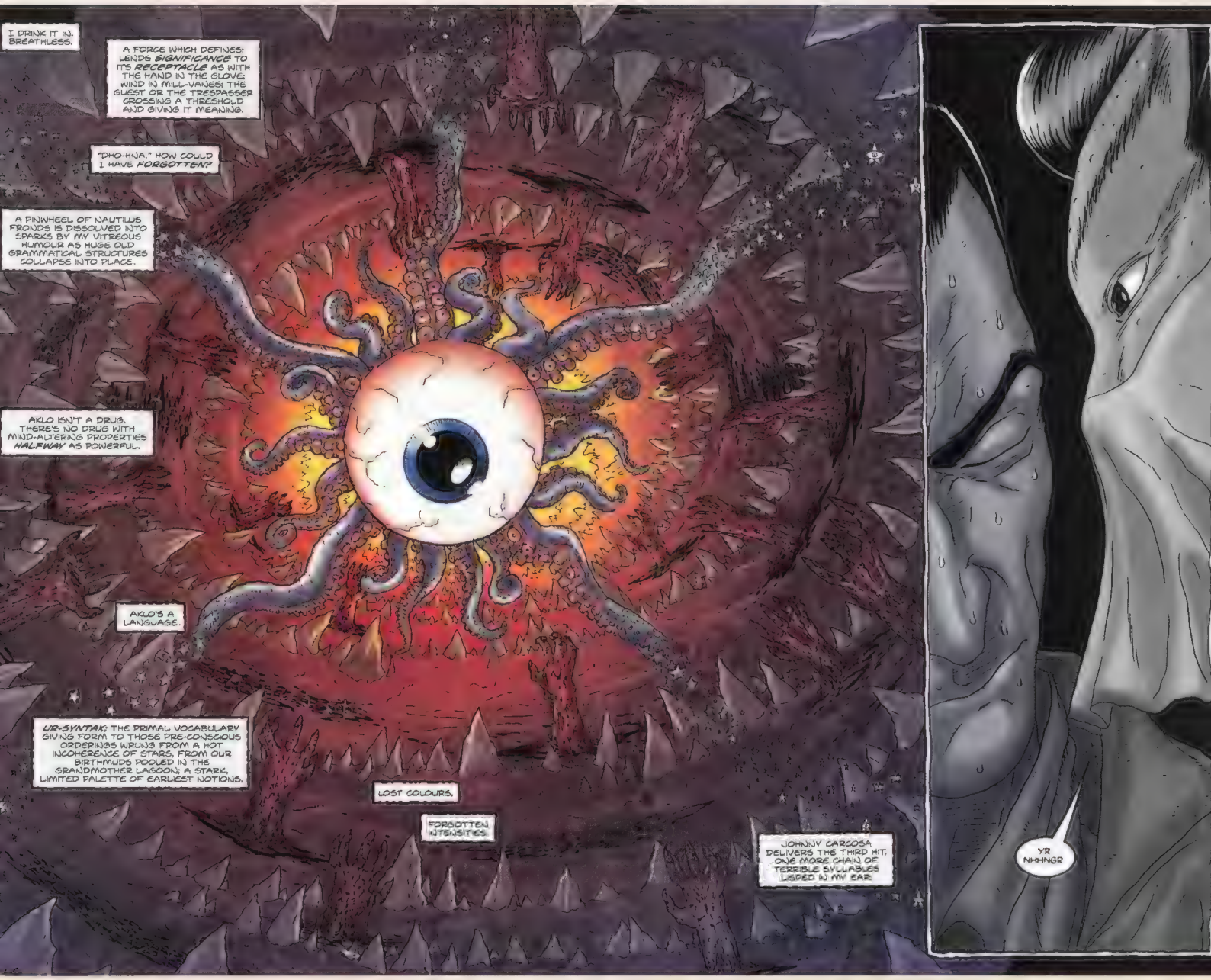
En 1995, *Recognition* et *Zaman's Hill*, les deux autres récits rescapés du livre perdu de *Yuggoth Cultures* sont publiés dans *Dust : A Creation Books Reader*.



Une large part de la fiction en prose de Moore est adaptée au format comics par Avatar Press, éditeur américain indépendant qui a déjà publié la *Glory* du scénariste après la chute d'Awesome Entertainment.

Avatar, d'une certaine façon, a construit son catalogue en s'appuyant sur des comics de « bad girls » et en utilisant des techniques de marketing comme les couvertures multiples ou les « éditions spéciales ». L'éditeur commissionne également des titres inédits écrits par des scénaristes populaires comme Warren Ellis, Steven Grant et Garth Ennis.

Avatar a déterré quelques trésors de Moore, adaptés en BD par l'auteur anglais Antony Johnston et mis en images par Juan José Ryp et Jacen Burrows. Avatar a aussi réédité *A Small Killing* dans une édition cartonnée.



Ci-dessus : Double planche psychédélique dessinée par Jacen Burrows tirée de l'adaptation d'Antony Johnston de *The Courtyard*.

Ci-contre : Illustration choc de Juan José Ryp pour le premier numéro de la collection hétéroclite de textes rares de Moore, *Yuggoth Cultures*.

Avatar Press publie une série de trois comics intitulés *Yuggoth Cultures* qui rééditent divers strips rares de Moore : *Cold Snap*, *Itchy Peterson*, *Leviticus* et *I Keep Coming Back*. En plus des nouvelles adaptations illustrées de *Recognition* et *I Keep Coming Back*, commandées pour l'occasion, le comic book contient des adaptations des chansons de Moore *Litvinoff's Book* et *Me and Dorothy Parker*. *Yuggoth Cultures* n° 1 présente aussi le premier épisode inédit de Nightjar par Moore et Bryan Talbot, prévu à l'origine pour le magazine *Warrior*, vingt ans auparavant, accompagné des premières notes du scénariste et de sa correspondance. En 2004, le personnage de Nightjar s'affranchit des écrits de Moore dans son propre titre par Antony Johnston et Max Fiumara.

En 2004, *The Courtyard* est à nouveau adapté en comic book par Johnston dans un titre séparé, dessiné par Jacen Burrows. Publié par Avatar en deux comics puis en un recueil cartonné plutôt fin, il est réédité en couleurs en 2009. *The Courtyard Companion* contient des annotations et des essais, ainsi que la nouvelle originelle de l'écrivain. La série donnera naissance à un comic book dérivé : *Neonomicon*.

Pour l'anthologie *Forbidden Acts* [« *Actes Interdits* », NdT] de 1995, le scénariste écrit la diatribe antitélévision *Light of Thy Countenance* comme un poème libre de la beat generation. Carol Livesay est une actrice qui joue Maureen Cooper, star des feuilletons TV, mais il s'avère qu'aucune des deux femmes n'est réelle. La nouvelle condamne le potentiel gaspillé du médium télévisuel autant que le manque de critique de son public.

En haut, à gauche : Page tirée de l'adaptation de *Light of Thy Countenance* en 2009.

Ci-dessus : *Neonomicon*, première œuvre inédite de Moore pour Avatar Press en 2010.

Ci-contre, en haut : Moore a écrit des vers pour cette collection de poèmes courts pour adultes. Illustration de couverture par Gahan Wilson.

Ci-contre, en bas : Moore livre un texte court à propos d'une maladie fictive.

Antony Johnston assure l'adaptation en BD pour Avatar, tout en préservant l'intégrité du texte original de Moore. Publié comme un roman graphique autoconclusif en édition souple et cartonnée, *Light of Thy Countenance* est superbement illustré en couleurs par Felipe Massafera dans un style très réaliste.

En 1991, à propos du même sujet mais sur un ton différent, Moore dissèque avec humour noir les émissions pour la jeunesse et les programmes éducatifs qu'il a regardés dans son enfance durant « The Children's Hour », pour « l'anthologie de la méchanceté » *Now We Are Sick* [« *Tous malades !* », NdT] de Neil Gaiman et Stephen Jones.

The Thackery T. Lambshead Pocket Guide to Eccentric and Discredited Diseases, l'anthologie humoristique de Jeff VanderMeer, éditée par Mark Roberts, contient la description de la « Maladie de Fuseli », une des douzaines de fausses affections imaginées par divers auteurs pour ce projet de 2003.

En 2004, Moore écrit aussi un poème pour *The Uncanny Dave Cockrum*, un ouvrage caritatif au bénéfice de l'auteur de comics alors malade. Les premières lettres de chaque vers composent le nom du dessinateur des X-Men.

En 2004, Moore autopublie *Technical Vocabularies : Games for May*, un livret de huit pages contenant deux poèmes écrits en une journée, l'un signé par Alan et l'autre par Steve Moore. Le tirage est limité à cent un exemplaires. Alan Moore illustre lui-même la couverture.

Les incursions occasionnelles de Moore dans le journalisme commencent par une poignée de textes commandés par *Sounds* pour des articles musicaux à l'époque où il dessine *Roscoe Moscow* et *The Stars My Degradation*. Il est le premier à interviewer Bauhaus en 1980. Il consacre plusieurs papiers aux groupes de l'époque, comme Saxon, The Jets, Half Japanese, King Kurt et Hawkwind.

Neonomicon, la suite du Lovecraftien *The Courtyard*, est la première œuvre originale que Moore accepte de produire pour Avatar Press. Elle est commandée peu après qu'il a enfin tracé une croix sur sa difficile relation avec DC. Quand il l'écrit, il est d'une « humeur massacrante ».

La série est publiée en quatre épisodes en 2010. Moore explique : « C'est une histoire de Lovecraft moderne mais je me suis dit… et si j'y mettais aussi le racisme et la misogynie ? Voyons voir ce qui va se passer. C'est une histoire très déplaisante. Très bizarre. J'étais peut-être sous l'influence d'un mauvais sort. Parfois, ça teinte l'écriture. »

Neonomicon suit les aventures d'un duo d'agents du FBI qui enquêtent sur une série de meurtres épouvantables, apparemment reliés aux écrits de Lovecraft. Jacen Burrows, le dessinateur de *Neonomicon* raconte : « Lovecraft, canalisé par Alan Moore, c'est quelque chose de sombre, de dérangeant, qui vous retourne la tête. Ceux qui ne connaissent pas Lovecraft ou *The Courtyard* découvriront quand même une histoire d'horreur intensément éprouvante. »

Le deuxième épisode de *Neonomicon*, qui contient une séquence d'orgie et un viol, provoque une petite controverse lorsqu'une librairie BD de Tallahassee, en Floride, refuse de stocker ce numéro et les suivants, en se déclarant « profondément déçu qu'Alan Moore continue à se servir de sa bonne réputation d'auteur de comics pour promouvoir sa philosophie sexuelle bizarre ». Un autre libraire de Floride rétorque : « Alan Moore a de nombreuses philosophies bizarres. Pourquoi est-ce seulement celle qui porte sur le sexe qui embarrasse les gens ? »

I, CROWLEY – ALMOST THE LAST CONFESSION OF THE BEAST

SNOO WILSON

MANDRAKE OF OXFORD, OXFORD, 1997, PB £9.99, pp252, ISBN 1869928-490.

To attempt the pseudo-autobiography of so contentious a figure of Aleister Crowley is to invite disaster.

It says much for playwright and broadcaster Snoo Wilson, responsible for Channel 4's excellent *Without Walls* Crowley apologia, that he has avoided the many pitfalls while also producing a work that is as perverse, funny and at times inexplicably moving as its subject.

Told in a convincing simulacrum of the Crowleyan voice, *I, Crowley* is narrated from a vantage point of the magician's final years, before he died of hard-boiled eggs; of heroin; of Hastings. On the surface a deathbed denial of Crowley's alleged complicity in the demise of his disciple Raoul Loveday, gradually a broader portrait is revealed. We see a Magus down to his last spurt of the *elixir vitæ*, clinging with a fierce, grim humour to the Will that had sustained him, even as mortality and doubt begin their final siege. Without concealing Crowley's more unpleasant traits, Wilson allows a glimpse, between the posturing and poisoned love affairs, of something genuine and noble. Recommended.

ALAN MOORE

Il rédige également les notes de la pochette de l'album *Mask* de Bauhaus et écrit un texte pour leur programme de concert de 1983 « Burning the Inside ». En 1990, pour le mensuel musical *Q*, Moore chronique des albums de Captain Beefheart et Brian Eno.

En 1983, son penchant pour le journalisme ressort encore dans le comic book *The Daredevils* de Marvel UK, pour lequel il fournit plusieurs articles, de même que pour le fanzine *Infinity*, le *City Limits* de Londres et le magazine *Escape*, entre 1984 et 1988.

Son essai en quatre parties *On Writing Comics* pour le *Fantasy Advertiser*, en 1983, est réédité et modestement remis à jour par Avatar Press en 2003. Des essais sur son propre travail, notamment *V pour Vendetta*, *From Hell*, *Watchmen* et *Swamp Thing* apparaissent dans diverses publications. Moore écrit également des hommages à Kitchen Sink Press, à Jack Kirby et un essai sur Robert Crumb.

Entre 1994 et 1997, Moore est l'auteur de diverses chroniques pour *The Fortean Times*, abordant des livres traitant de sujets familiers comme Jack l'Éventreur, la kabbale, William Blake et Aleister Crowley.

L'intérêt naissant de Moore pour la magie débouche sur plusieurs articles à propos de la théorie et de la pratique magique, publiés dans divers magazines alternatifs et underground.

Ci-dessous et à gauche : Moore livre à *The Fortean Times* des notes de lecture occasionnelles sur des livres dont les sujets lui sont familiers.

THE DIARY OF JACK THE RIPPER

by (allegedly, Ripper, Jack T.) – narrative by Shirley Harrison.

There are lies, damned lies, statistics and books about Jack the Ripper. Having escaped into mythology with his identity inviolate, the Whitechapel murderer is a blank screen onto which the enterprising may project whatever fantasies they wish. Over the last 20 years we have enjoyed a procession of suspects including Dr Barnardo, Lord Randolph Churchill and the Duke of Clarence. Aleister Crowley, ever original, identified the culprit as Madame Blavatsky.

The truth of the Whitechapel murders is at once more prosaic and more sublimely mysterious. Firstly, nobody knows whodunnit. Secondly, in all probability, nobody will *ever* know whodunnit. That's it. Everything else is fiction. Of course, this hasn't prevented a whole abattoir-full of authors declaring their particular book about Jack the Ripper to be the final solution, the killer unmasked, the truth revealed. In fairness, though, the book currently under review is not just another book about Jack the Ripper. This one is *by* him.

The front cover is our first indication that something is wrong. Between printing and publication, an adhesive sticker has been placed over the original cover blurb ("The Discovery. The Investigation. The Authentication."). The sticker asks, plaintively, "Is it genuine?" It then suggests: "Read the evidence, then judge for yourself." Well, I've read, I've judged, and the answer is a flat and unambiguous No.

The list of absurdities is overwhelming and begins with the identification of the culprit as James Maybrick, formerly known only as victim in *another* Victorian murder case. This is roughly analogous to revealing that the Boston Strangler was Sharon Tate. Elsewhere in the diaries the "killer" rants venomously about Inspector Abberline. Since research by Martin Fido and others has demonstrated that Abberline was neither the most senior nor the most prominent detective involved with the case, we must suppose that entries such as "I curse him so. Abberline, Abberline, Abberline, the devil take the bastard" were written in reference to Michael Caine's performance as the inspector in the late-Eighties TV mini-series.

It gets worse. We are allowed to share the killer's glee at coining the name "Jack the Ripper", despite the fact that the name on the Ripper letters was almost certainly coined by the tabloid journalists who forged them. We are shown the same old photograph of poor, eviscerated Mary Kelly and asked to accept that the clearly random stain on the wall behind her is a letter "M" for Maybrick. We are shown a photograph of Mike Barrett, the journal's owner, and can only marvel at his unfortunate physical resemblance to the character played by Alexei Sayle in the dramatized *Hitler Diaries*. We are treated to passages that end in hand-written maniacal laughter, and expected to take this copper-plate hysteria seriously.

An original depiction from* Illustrated Police News, *6 Oct 1888.

This book is mad rubbish, and I make no apology for its rough handling here. To paraphrase the man himself: "I am down on bad Whitechapel writings, and I shan't quit ripping them till I do get buckled".

Smith Gryphon, London 1993, hb £15.99, pp316, index, bib, plates.

Alan Moore

Postscript: Barrett has since confessed to the forgery – a report will appear in the next issue.

AOS

AUTOMATIC FOR THE PEOPLE:
THE RAGGEDY-ARSED APOCALYPSE
OF AUSTIN OSMAN SPARE

ALAN MOORE

There is an anecdote concerning hard-strapped William Blake in his last decade there at Fountain Court, visited by his erstwhile and commercially successful friend Henry Fuseli, famed creator of *The Nightmare* which was even then well on its way to being the Tahitian Nude or Crying Boy or White Horse Galloping Through Sea Spray of its era. It appears Fuseli had, on this occasion, interrupted Blake during a mid-day meal of cold boiled bacon. The Swiss maestro, whose charged, shocking, sexualised approach to sleep paralysis would brand the gothic movement and whose cataracted horse would poke its head into Ken Russell's *Gothic* and Coppola's *Godfather*, was genuinely shocked himself by the pink, salty gristle that his dearest friend was eating. This surprised dismay prodded Fuseli into a new understanding of the Lambeth visionary that was sudden and profound.

"Why, Meester Blake! This is the reason that you can do anything. I could not live like this!"

The implication being, of course, that omnipotence may be attained if one can only cultivate a taste for cold boiled bacon.

Austin Spare professed at one point to have been Blake in an earlier incarnation, though this may not have been meant in a

Ci-dessus : Le très rare livret sur Austin Osman Spare, auquel Moore a contribué.

En 2006, il rédige un texte pour un livre à la mémoire d'Austin Osman Spare, *A. O. S.: A Celebration*. Moore écrit également l'une des deux préfaces de la nouvelle édition de *The Book of Pleasure (Self-Love)*, par Austin Spare, prévu pour une publication en 2010. « Austin Spare est l'un de mes artistes magiciens favoris et ses écrits sont plutôt pas mal. »

Pour le livre Lovecraftien de John Coulthart, *The Haunter of the Dark : And Other Grotesque Visions*, Moore livre à la fois une histoire inédite *The Great Old Ones* [« *Les Grands Anciens* », NdT] et une « kabbale des divinités de Lovecraft assortie de leurs évocations » et une introduction à l'ouvrage.

En 1996, Moore chronique *The Risen* de Peter Whitehead pour *Esoterra : The Journal of Extreme Culture* n° 6 dans lequel il est lui-même interviewé. Il écrit aussi un essai sur l'auteur Kenneth Grand, « Beyond Our Ken », dans le deuxième numéro du magazine catalogue de Midian Books, réédité plus tard dans la publication magique *KAOS* n° 14.

Le Serpent et l'Épée est un texte en prose rédigé pour *Tales of Midnight: Kosovo Refugee Special*, un comic book caritatif qui ne fut vendu que dans une édition « pré-lancement » au festival de SF Galaxion de Londres en 1999. Selon l'éditeur Francis Lee, la BD ne sera jamais publiée par « manque de soutien dans l'industrie des comics du Royaume-Uni ».

Fossil Angels, critique étonnante de la scène magique moderne, écrite à la fin de l'année 2002 et prévue pour le quinzième volume du magazine *KAOS* (arrêté avant publication), est finalement publiée sur Glycon, le site Web dédié à Moore de Pádraig Ó Méalóid, en octobre 2010.

Pour le magazine contreculturel *Arthur*, Moore écrit trois essais : en 2003, *Rolling Commentary* est un pamphlet sévère contre la guerre au terrorisme du gouvernement du Royaume-Uni et des États-Unis ; un éloge de Brian Eno en 2005 ; et un long article en huit parties retraçant l'histoire de la pornographie, *Bog Venus vs. Nazi Cock Ring : Some Thoughts Concerning Pornography*, en 2006. En 2009, *Bog Venus vs. Nazi Cock Ring* est réédité par Abrams en livre cartonné sous le titre *25,000 Years of Erotic Freedom* sans nouvel apport de Moore. À la grande surprise de l'auteur, le livre contient de nombreuses illustrations que l'auteur n'a ni choisies ni approuvées, pas plus que la maquette ou le changement de titre.

En 2008, à la demande du lettreur Todd Klein, Moore écrit un court texte intitulé *Alphabets of Desire* que Klein produit sous la forme d'une affiche en édition limitée et signée, disponible uniquement sur son site Web.

En 1983, le jeune Alan Moore gagne en popularité et écrit la préface de *The Big Book of Everything* de Hunt Emerson. C'est la première d'une longue série d'introductions que le scénariste va signer au cours des années suivantes dans de nombreux romans graphiques comme ceux d'Eddie Campbell, Jaime Hernandez, Lenny Henry, Bill Sienkiewicz, Mike Mignola, Michael T. Gilbert, Warren Ellis et Will Eisner.

Moore livre aussi des préfaces pour les œuvres en prose de Samuel R. Delany, David Lindsay, Steve Aylett et Michael Moorcock, ainsi que pour *Erotic Comics : A Graphic History, Volume 2*, de Tim Pilcher, un ouvrage de référence traitant de l'histoire de la pornographie en BD.

07

Rien ne finit jamais : Alan Moore connaît la chanson

Ci-dessus : Moore et ses filles Leah, à gauche, et Amber, à droite, devant leur maison de Northampton. Leah, l'aînée, s'est lancée dans une carrière de scénariste de comic books. Après un tour à l'université, Amber est devenue videuse dans une boîte de nuit. Elle écrit durant son temps libre. « D'un côté, elle passe un diplôme en informatique, et de l'autre, c'est une brute capable de maîtriser la pire racaille de Hull. C'est un bon équilibre. »

Ci-contre : Alan Moore et Melinda Gebbie après leur cérémonie de mariage, le 12 mai 2007. Moore se souvient de sa rencontre avec Melinda : « Ses premières paroles pour moi ont été "Hé, toi meilleur. Moi donner quoi tu veux. Boum boum longtemps." Après quoi Maurice, son agent samoan, m'a brisé deux côtes et volé mon portefeuille. Bien sûr, aujourd'hui, on en rit quand on y repense. » Plus sérieux, il ajoute : « Je l'aime comme j'aime la vie. »

Le culte de la célébrité

« Je suis devenu le Howard Hugues des comics. Je reste dans ma chambre aux rideaux tirés, à manger de la crème glacée en robe de chambre. »

Alan Moore

Au milieu des années 1980, durant une courte période juste après le succès de *Watchmen*, la célébrité d'Alan Moore est allée bien au-delà du petit monde des comics. Son pain quotidien est fait d'interviews dans les journaux nationaux et dans de prestigieux magazines comme *The Observer*, *Today* et *The Times*.

L'industrie musicale se jeta littéralement sur les nouvelles célébrités issues du monde de la BD et le scénariste se retrouva en portrait dans les pages de *Rolling Stone*. Relancé par *Watchmen*, le badge smiley est devenu l'emblème non officiel de la scène musicale acid house. *Halo Jones* était mentionné dans les paroles de *Malaria* de Shriekback, tandis que le groupe pop Transvision Vamp dédiait toute une chanson à l'héroïne de *2000 AD*, *Hanging Out with Halo Jones* [*« Traîner avec Halo Jones »*, NdT].

Moore voit son nom immortalisé en musique lorsque Pop Will Eat Itself chante *Alan Moore knows the score* [*« Alan Moore connaît la chanson »*, NdT] sur le morceau *Can U Dig It* de 1989, qui citait également *V pour Vendetta*.

Le scénariste est invité sur plusieurs plateaux télévisés, de l'émission documentaire *The Works* sur la chaîne régionale Tyne Tee au programme pour la jeunesse *Get Fresh !* En novembre 1986, il est intervenu dans *The Tube*, le programme musical branché de Channel 4. « J'ai pris la route pour Newcastle, on m'a parlé pendant quatre minutes, la présentatrice m'a posé des questions complètement débiles et Miles Davis m'a regardé bizarrement quand j'ai dit qu'on essayait de traiter du racisme dans les comics. »

Central TV consacre trente-huit minutes à l'auteur dans « Monsters, Maniacs and Moore », dans le cadre d'une série de documentaires *England Their England*. Diffusé en 1986, le reportage montre pour la première fois Alan Moore dans un cadre privé avec ses filles Leah et Amber.

Mais cette célébrité à un corollaire bien négatif. Moore est harcelé dans les festivals BD au Royaume-Uni, aux États-Unis et en France. Au pic de la folie médiatique et après une expérience désagréable de trop, il choisit de ne plus apparaître en public, et surtout pas dans les salons de comics. « Je me suis rendu compte que j'en avais marre et que je n'avais aucune raison de faire ça. Je trouvais ça épuisant et effrayant. » Même la communication avec ses milliers de fans est difficile : « Les gens me hissaient sur un piédestal, ils me parlaient comme si j'étais une vedette. Ça n'était plus très humain et je me sentais très seul. »

Ci-dessus : Portrait d'Alan Moore diffusé dans *The Culture Show* sur la BBC en 2006.

Ci-dessus : Moore sur le plateau de *Get Fresh !* en 1987 avec les présentateurs Gaz Top et Charlotte Hindle ainsi que les chanteurs Cliff Richard, Shakin' Stevens, Alvin Stardust et Muppet, le chien. « C'est comme si on nous avait classés selon les coiffures, avec Cliff, Alvin et Shaky d'un côté du canapé et moi et Muppet le chien à l'autre bout. Remarquez que je ferme les yeux en espérant les rouvrir pour découvrir qu'en fait, c'était juste un rêve très bizarre. »

Moore décide de mettre fin à tout ça. Il se retire dans le relatif anonymat de Northampton. « Je n'ai pas signé pour devenir une célébrité. J'ai signé pour être scénariste. C'est ça qui m'intéressait, là-dedans. » C'est à la suite de cette soudaine disparition que l'auteur a acquis la réputation injustifiée d'ermite.

Ces dernières années, le scénariste a davantage d'apparitions publiques, mais il s'applique toujours soigneusement à éviter les festivals BD. Malgré son emploi du temps surchargé, Moore répond encore à de nombreuses interviews pour la presse. Un journaliste a récemment écrit : « Le jour où je lui ai parlé, il venait de décliner un portrait dans le magazine *Time* et un entretien avec CNN, expliquant qu'il avait du travail pour un prochain gala de charité au *Frog and Fiddler*, un pub local ». Moore explique : « J'ai conscience du pouvoir de la rareté. Je ne suis pas complètement innocent. Bien sûr, je sais que ça ne fait pas de mal à ma réputation mais si je brille par mon absence, ce n'est pas pour me faire de la publicité. J'ai vraiment du travail qui me tient à cœur. »

L'auteur apparaît encore de temps en temps dans diverses émissions culturelles à la télévision ou à la radio, comme « Comic Tales », une émission de *The Other Side* sur Channel 4 en 2000, dans laquelle il anime une visite guidée de Northampton. Plus récemment, le scénariste a eu droit à son portrait dans Inside Out sur la BBC. En 2010, il a présenté une émission sur Austin Osman Spare dans *The Culture Show* et en 2003, le documentaire *The Mindscape of Alan Moore* consacre soixante-dix-huit minutes à sa carrière et à sa philosophie.

Renforçant son statut d'auteur culte, il est invité à doubler son personnage dans *Les Simpson* en 2007. Dans l'épisode « Maris et Larmes », le scénariste est en dédicace avec ses confrères Dan Clowes et Art Spiegelman pour l'ouverture d'une nouvelle librairie BD à Springfield.

Alan Moore va à Hollywood

« Si j'écris une BD toute pourrie, ça ne coûte pas le budget d'un pays du tiers monde. » **Alan Moore**

Avec autant de concepts BD ingénieux, il est étonnant qu'aucun d'entre eux ne soit adapté au cinéma avant 2001, et que le premier soit *From Hell*, moins connu que beaucoup d'autres. *La Ligue des gentlemen extraordinaires* est le suivant en 2003, puis *Constantine* en 2005, *V pour Vendetta* en 2006 et *Watchmen* en 2009.

Le plus surprenant, c'est peut-être les réactions de plus en plus acerbes du créateur par rapport à ces films. Il refuse d'accepter l'argent des droits d'exploitation cinématographique et exige que son nom soit retiré des crédits des longs-métrages qu'il ne regarde même pas. « Ça ne m'a jamais intéressé et il n'y a aucune chance pour que ça change. »

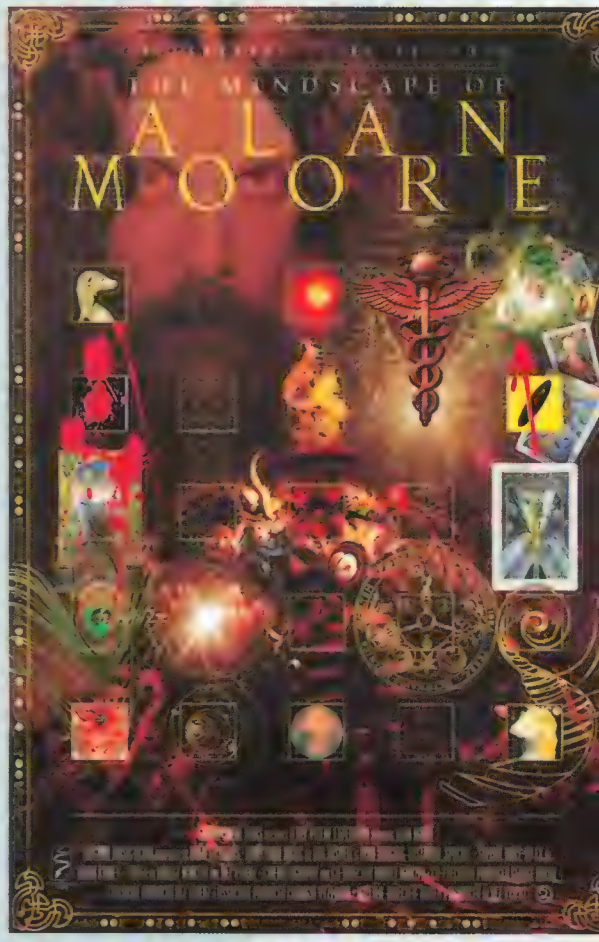
Très tôt, Moore a compris que son travail ne pourrait jamais être retranscrit correctement à l'écran. Il rencontra le réalisateur Terry Gilliam, pressenti pour adapter *Watchmen* qui lui demanda comment il tournerait le film s'il était à sa place. La réponse cingle : « Très franchement, Terry, si on s'était donné la peine de me demander mon avis plus tôt, j'aurais répondu que je ne le tournerais pas. »

L'usage courant dans l'industrie du cinéma consiste à « optionner » un concept pour garantir aux producteurs une période de temps durant laquelle ils seront les seuls à pouvoir réaliser un film. « Mon expérience de la chose était qu'on touchait deux ou trois versements pour l'option et que le film ne se faisait jamais, ce qui me convenait parfaitement. On nous versait des sommes colossales et je n'avais même pas besoin de souffrir la vue de mon travail mutilé ou charcuté pour correspondre au format d'un film. »

Ce plan se déroule sans accroc jusqu'à ce que *From Hell* soit porté à l'écran avec succès par les frères Hugues, en 2001. L'attitude que Moore adopte rappelle la fameuse citation de Raymond Chandler : lorsqu'on lui demanda son avis sur le fait qu'Hollywood avait saccagé ses livres, il répondit, pointant du doigt une étagère derrière lui : « Hollywood n'a pas saccagé mes livres. Ils vont très bien. »

Le scénariste est invité à adapter lui-même le scénario de *From Hell* mais il refuse. « Si quelqu'un doit massacrer mes enfants, j'aime autant ne pas m'en charger moi-même. »

Johnny Depp, Heather Graham et Ian Holm jouent dans *From Hell*. Même si c'est probablement le meilleur film sur Jack l'Éventreur, il fait pâle figure face au chef-d'œuvre de Moore. Le roman graphique de six cents pages est condensé pour tenir en deux heures de film. L'étude en plusieurs couches sur le tueur en série et la parabole sur les mésusages du pouvoir sont remisés au profit d'une simple enquête policière.



Ci-dessus : Superbe affiche de John Coulthart pour *The Mindscape of Alan Moore*. © 2003 John Coulthart.

À droite : Le magazine de mode *The Face* a demandé à Eddie Campbell d'illustrer un portrait de Johnny Depp dans le style de ses planches pour *From Hell*, « ce qui semblait une drôle de commande de leur part, dit le dessinateur. Quand ils l'ont reçu, ils ont dû changer d'avis parce qu'ils l'ont imprimé en tout petit, ça ne servait à rien. Ils ont même écrit "Ripping Yarns" [*jeu de mot entre une parodie des Monty Pythons* et Jack the Ripper, NdT] par-dessus, le pire cliché journalistique de l'année où le film *From Hell* est sorti. »

Ci-dessus : Affiche de 2001 pour le film des frères Hugues adaptant *From Hell*.

Moore n'en revient pas que les producteurs aient pris la peine d'acheter les droits de *From Hell* pour en arriver à un tel résultat. « Si vous enlevez toutes les réflexions sur l'architecture, sur l'histoire, sur le mysticisme et tout le reste, il vous reste plus ou moins l'intrigue de départ, qu'on a déjà vue avec Michael Caine ou Christopher Plummer. »

From Hell est un succès modéré et bien que Moore soit « un peu agacé » par son association avec « un film qui n'a rien à voir » avec son œuvre originale, il signe une option pour *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, « toujours en partant du principe que ça ne se fera pas ».

L'adaptation à cent millions de dollars de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, avec Sean Connery, sort en 2003, déclenchant une animosité générale surtout à cause de la décision hollywoodienne d'insérer d'autres personnages littéraires dans le casting, comme Dorian Gray ou Tom Sawyer. Mais la qualité intrinsèque du long-métrage est le cadet des soucis de Moore. Le producteur Martin Poll et le scénariste Larry Cohen font un procès à la Twentieth Century Fox. Ils prétendent que le studio a plagié leur script pour *A Cast of Characters*, soumis par Cohen à la société, et qui met également en scène un groupe de personnages tirés de la littérature victorienne.

Ci-dessus : Scène tirée de l'adaptation au cinéma en 2003 de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, avec Sean Connery dans le rôle d'Allan Quatermain.

Parmi ces derniers : Dorian Gray et Tom Sawyer, qui n'apparaissent pas dans la BD. Les autres personnages des comics, quant à eux, ne sont pas dans le script. « Pour pouvoir attaquer, le plaignant a concocté une étrange séquence d'événements au cours de laquelle son script aurait été volé par quelqu'un à la Twentieth Century Fox qui m'aurait téléphoné – car ma complicité avec l'industrie cinématographique est de notoriété publique – pour me demander d'écrire un comic book, *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, qui servirait d'écran de fumée pour dissimuler son larcin. »

Moore est horrifié que sa réputation en sorte salie : « Je ne tiens pas les scénaristes de Hollywood dans la plus haute estime. De même, c'est un terrible affront que de suggérer que je puisse voler mes idées dans les films américains. » Il accepte de prendre l'avion jusqu'à Londres pour une déposition vidéo qui dure dix heures, dans un sous-sol de Soho. La Twentieth Century Fox conclut un arrangement à l'amiable avec les plaignants, ce que le scénariste considère comme un aveu de culpabilité. Il annonce immédiatement qu'il ne veut plus qu'aucune de ses œuvres soit portée à l'écran. « Je me suis dit, quitte à réagir, autant en rajouter. »

Hélas, selon les termes de son contrat d'origine avec DC Comics, signé au début des années 1980, les droits audiovisuels sont aux mains de l'éditeur et il n'a aucun mot à dire. Malgré l'échec catastrophique de *La Ligue* au box-office, *Constantine*, *V pour Vendetta* et *Watchmen* deviennent tour à tour des films à gros budget.

Incapable d'empêcher le tournage de ces longs-métrages, le scénariste annonce : « Je n'accepterai pas d'argent provenant de ces films et je demanderai que mon nom soit ôté des crédits. » Il poursuit : « Tout l'argent qui me revient ira aux dessinateurs impliqués. Je divorce d'avec les films, l'industrie cinématographique et toutes les adaptations. »

Ci-dessous : Couverture du script de Moore pour *Fashion Beast*, illustrée par Bill Sienkiewicz.

Interviewé lors d'une émission de radio de la BBC, Moore raconte qu'une telle décision valait le coup de renoncer à l'argent des films juste pour voir les producteurs hollywoodiens se gratter la tête en se demandant : « S'il ne veut pas de l'argent, *qu'est-ce* qu'il veut ? »

Par ailleurs, le scénariste s'exaspère du fait que pour de nombreux créateurs, voir leur comic book adapté en film soit considéré comme la consécration ultime. « Si j'ai travaillé dans la BD pendant toutes ces années, c'était pour faire avancer le médium. Et tous les auteurs avec qui j'ai travaillé durant ce temps-là m'ont dit qu'ils voulaient la même chose. La vérité, c'est que dès que leur travail a l'air d'avoir une chance d'être porté à l'écran, ils changent d'attitude. Comme si avoir un film fondé sur son œuvre était ce qui la validait et qu'auparavant ça n'était *qu'un comic book* mais que maintenant, c'était un film. »

Le long-métrage *Constantine*, sorti en 2005 avec Keanu Reeves, se base sur le personnage que le scénariste a créé dans *Swamp Thing* en 1985. Cependant, l'essentiel du script s'inspire des épisodes écrits par Jamie Delano dans *Hellblazer*, la série dédiée aux aventures de Constantine.

Cohérent avec sa prise de position, Alan Moore demande que son nom ne soit pas rattaché au film et que les droits qui lui reviennent soient répartis entre les divers coauteurs impliqués : Rick Veitch, John Totleben, Steve Bissette, Jamie Delano, et John Ridgeway.

FASHION BEAST

Bien que réfractaire aux adaptations de son propre travail, Moore signe quelques scripts pour le cinéma, dont *Fashion Beast* au milieu des années 1980, une commande de Malcolm McLaren, l'impresario des Sex Pistols. « Malcolm m'a contacté, il m'a dit qu'il avait acquis des droits et qu'il recherchait un scénariste qui aurait un sens de la narration visuelle mais qui ne serait pas conditionné par les *a priori* de l'écriture pour le cinéma. »

McLaren propose au scénariste de choisir entre trois idées : un Oscar Wilde au féminin en tournée dans les villes minières nord-américaines des années 1880 – « celui-là, je ne le sentais pas vraiment » –, *Surf Nazis*, « qui parlait de surf et de nazis, d'après ce que j'ai compris », et *Fashion Beast*. L'idée de McLaren et Robert Boykin combine visiblement la version de Jean Cocteau de *La Belle et la Bête* avec la vie de Christian Dior, ce qui séduit la sensibilité du scénariste. « Quand Malcolm m'a parlé de la vie de Dior, j'ai commencé à voir les parallèles qu'on pourrait tracer avec ce vieux conte de fées. »

D'après l'autobiographie de McLaren, le script livré par Moore correspond précisément à ses attentes mais plusieurs tentatives de tournage avortent en raison de problèmes financiers et de la mort de Robert Boykin. « J'avais essayé de satisfaire tout le monde avec ce script : Malcolm voulait un film aussi profond que *Chinatown* avec la vitalité de *Flashdance*. » Mais l'auteur pense que son script était peut-être trop intelligent.

« Je me souviens que Malcolm me disait qu'il fallait vraiment que je laisse du travail au metteur en scène, parce que je rédigeais le script de la même façon que mes comics, en précisant les angles de caméra, de composition… mais c'était chouette, je me suis bien amusé. Si je l'ai fait, c'est surtout parce que je voulais travailler avec Malcolm McLaren. »

RAGNAROK

Fashion Beast n'est pas le seul script écrit par Alan Moore. En 1983, lors de l'explosion du marché des *direct to video* au Royaume-Uni, on lui commande celui de *Ragnarok*, un dessin (à peine) animé de science-fiction qui sort en cassette VHS.

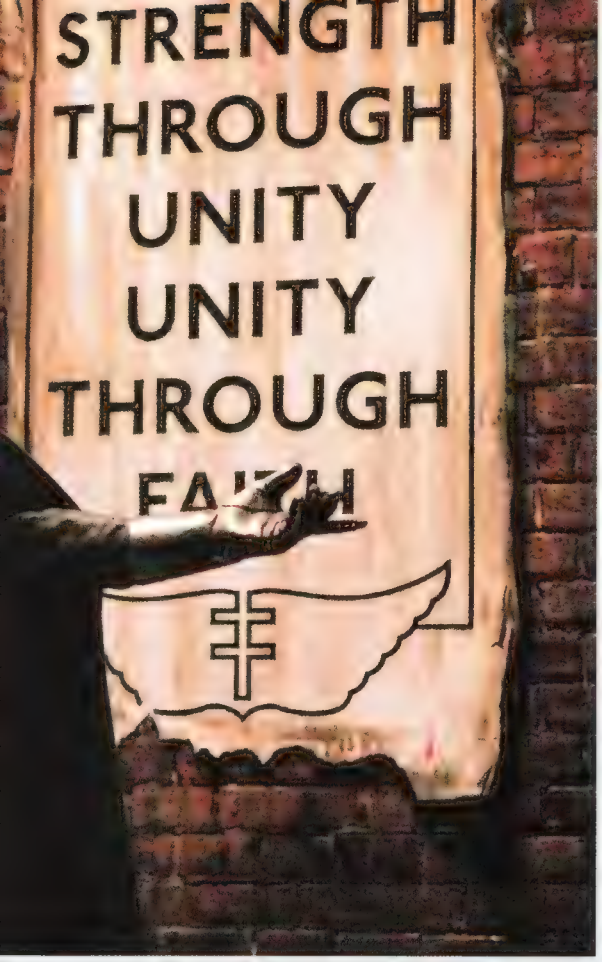
Ragnarok est un représentant de l'ordre qui patrouille dans l'espace à bord de son vaisseau, le *Sunscreamer*, avec pour seule compagnie VOICE, son ordinateur de bord, et Smith l'extraterrestre. Le scénario est un mélange de *Flash Gordon* et de *Judge Dredd*, avec des rayons laser, des explosions et même un dinosaure parlant. Le résultat est plutôt fade et exempt de toute astuce narrative ou invention de Moore. Le film souffre d'une production faiblarde et les visuels consistent presque uniquement en des dessins statiques filmés sur banc titre et doublés par trois acteurs : Jon Glover, David Tate et Norma Ronald. Le *Ragnarok* de Moore est-il un précurseur des *motion comics* ?

À noter : certains des dessins du film sont signés par les artistes britanniques Mark Farmer et Mike Collins et le design du personnage, la jaquette et le logo sont de Bryan Talbot.

Des années avant sa sortie, le producteur Joel Silver prend une option sur *V pour Vendetta* mais plusieurs scripts sont abandonnés tour à tour. La première version, sûrement pour séduire le public américain, remplaçait Londres par New York, Guy Fawkes par Paul Revere et le régime fasciste par un gouvernement communiste. « Au bout du compte, je pense qu'ils ont compris que c'était complètement idiot. Après, j'ai eu la deuxième version du scénario. Pour justifier le budget des effets spéciaux, ils se sont dit qu'avoir la Grande-Bretagne aux mains des fascistes, ça ne suffirait pas. Donc au lieu d'avoir des policiers fascistes qui patrouillent la nuit dans un Londres futuriste sous contrôle, on a des policiers mutants à têtes de bouc. »

Finalement, le long-métrage *V pour Vendetta* sort en 2006, réalisé par James McTeigue et produit par Joel Silver et les frères Wachowski. Il suit l'histoire originale de Moore d'un peu plus près. Lorsqu'il apprend que la production du film a commencé, Moore rappelle que son nom ne doit pas y être associé et que sa part des droits doit revenir à son coauteur, David Lloyd. « Je ne voulais pas que mon éthique, ma réputation ou mon nom soient compromis pour quelques milliers de livres et le douteux prestige d'avoir mon nom sur l'affiche d'un film qui serait sans doute irregardable. »

Malgré tout, l'éditrice Karen Berger de Vertigo prévient Moore que DC a bien l'intention d'inclure son nom dans les crédits du film. Le scénariste insiste auprès de DC : « J'ai une voix qui sait se faire entendre dans les média et à la fin, ça ne sera pas joli à voir. » Il explique à Berger que s'il apparaît dans les crédits, il exigera que son nom soit ôté de toutes ses œuvres encore publiées par DC. Pour aggraver les griefs de l'auteur, il reçoit un coup de téléphone de Larry Wachowski qui lui demande de rencontrer les producteurs afin de discuter du film ; Moore décline l'invitation en expliquant qu'il a trop de travail. Mais peu de temps après, le coproducteur Joel Silver tient une conférence de presse au cours de laquelle il annonce qu'Alan Moore est très enthousiaste à l'idée de rencontrer les producteurs du film et qu'il a hâte de collaborer



À gauche : En 2006, Hugo Weaving joue le rôle de V dans l'adaptation de *V pour Vendetta* au cinéma.

avec eux. Le scénariste est furieux et exige qu'une rétractation de ces « mensonges éhontés » soit fournie *via* un canal similaire, ce que DC ne parviendra pas à assurer.

Après plusieurs mois de lutte, DC prend finalement la décision d'exclure le nom d'Alan Moore du film mais les dégâts sont faits. Moore retire *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, son ultime série régulière, de chez ABC, label de DC, pour la confier à Top Shelf. « Je venais enfin de trancher mes derniers liens avec l'industrie des comics grand public. Désormais, tous mes travaux se feraient à mes conditions, chez un éditeur en qui j'aurai confiance. »

V pour Vendetta, avec Natalie Portman et Hugo Weaving, est une bien meilleure adaptation que celle de *From Hell*. L'essentiel de la vision de Moore est intacte, mais ce dernier n'est pas convaincu. Après avoir lu le script, il déclare : « C'est stupide, il y a des trous dans le scénario qu'on n'aurait pas accepté dans les *Whizzer and Chips* des années 1960. »

À droite : Alan Moore sur le tournage de *The Cardinal and the Corpse*.

LE CARDINAL ET LE CADAVRE

En 1992, Moore fait ses débuts d'acteur professionnel dans un court-métrage, *The Cardinal and the Corpse*, produit par Konick Films dans le cadre de la série *Without Walls* de Channel 4.

Réalisé par Christopher Petit et écrit par Iain Sinclair, *The Cardinal and the Corpse* met en scène plusieurs véritables individus subversifs et bizarres, basés dans l'Est de Londres, aux alentours du marché de Brick Lane, et reconstituant des transactions dans le milieu des livres d'occasion.

Moore correspond avec Sinclair depuis qu'il a écrit *From Hell* et ce dernier l'invite à prendre part au tournage. Il joue le rôle d'un homme qui cherche désespérément un ouvrage occultiste du début du XIX[e] siècle, intitulé *The Magus* et écrit par Francis Barrett.

Les autres participants jouent leur propre rôle : Tony Lambrianou, actionnaire de Kray Twins, Emanuel Litvinoff, écrivain juif anglais, John Latham, brûleur de livres, Derek Raymond, alias Robin Cook, Brian Catling, poète et homme de scène, Michael Moorcock, Martin Stone, ancien guitariste des Pink Fairies devenu bibliophile, Alexander Baron, Pat et Jerry Goldstein, catcheurs professionnels, et Driffield, collectionneur de livres.

Le tournage a lieu dans une maison sur Handbury Street, « une des rues de l'Éventreur autour de l'église de Spitalfields… j'étais dans une pièce en haut de l'escalier et John Latham nous croassait ses théories géniales sur les livres et le temps. Il était vraiment malade. Je me souviens de m'être dit que s'il disait vrai, alors j'étais piégé dans cette chambre de bonne au-dessus de Spitalfields, dans cet instant et à tout jamais. C'est un des moments clés où ma propre conception du temps a commencé à se cristalliser. »

Le film est mis au placard peu de temps après sa diffusion en 1994. Sinclair raconte : « Le commanditaire l'a ignoré. Il ne comprenait même pas le générique. Alors, il a mis le programme dans un coin et l'a oublié. » Ce sera le premier de ce qui deviendra une trilogie plus ou moins cohérente de Petit et Sinclair, et qui inclura *The Falconer* et *Asylum*.

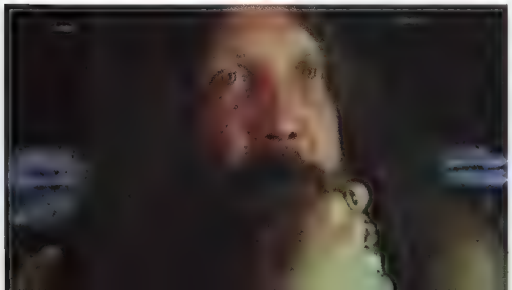
DANS LA TÊTE D'ALAN MOORE

En 2003, le scénariste est aussi le sujet principal du film *The Mindscape of Alan Moore*, réalisé par DeZ Vylenz et produit par Shadowsnake Films.

Pour l'essentiel, *Mindscape* est un documentaire construit autour de soixante-dix-huit minutes de monologue par Moore, assis dans son salon. Il met en lumière certains aspects de sa vie et de sa carrière en se concentrant sur sa vision du monde et sa philosophie. Il aborde le chamanisme, la politique, la culture, la science et l'ultime destin de l'humanité. Ponctuée de courtes reconstitutions des œuvres de l'auteur, astucieusement filmées avec un petit budget, la phase finale du reportage est enrichie d'effets visuels psychédéliques.

Mindscape démarre comme le projet de fin d'étude de Vylenz, alors qu'il est encore à la London International Film School. Devant le succès qu'il remporte, il décide de le tourner de nouveau afin de le commercialiser. « C'était vraiment agréable d'être assis dans ce fauteuil à parler encore et toujours. Tous ceux qui me connaissent depuis plus d'une heure vous le diront, c'est ma seconde nature. L'idée – moi en train de parler – me semblait particulièrement ennuyeuse mais DeZ Vylenz a beaucoup de talent et s'il y a le moindre problème dans ce film, c'est certainement la faute du personnage principal. »

The Mindscape of Alan Moore sort en édition double DVD en 2008 avec de nombreux bonus, dont des entretiens avec Melinda Gebbie, Kevin O'Neill, Dave Gibbons, David Lloyd et José Villarrubia.



Ayant acheté l'option originelle pour la Twentieth Century Fox en même temps que *V pour Vendetta* à la fin des années 1980, les producteurs Joel Silver et Lawrence Gordon se tournent vers Sam Hamm pour écrire le script de *Watchmen*, lorsque Moore refuse de s'en charger.

Le projet déménage alors chez Warner Bros qui embauche Terry Gilliam, le réalisateur de *Brazil*, et son coauteur Charles McKeown. Ne parvenant pas à trouver d'approche convaincante, le duo suggère plutôt une minisérie en cinq parties. Plusieurs tentatives ultérieures chez Universal Studios et Paramount Pictures sont abandonnées et les droits reviennent chez Warner où, finalement, c'est Zack Snyder qui réalise le film en 2009. Warner aura dû trouver un accord à l'amiable avec la Twentieth Century Fox qui prétendait avoir conservé les droits de distribution.

Le *Watchmen* de Snyder est un spectacle visuel impressionnant. Il reste fidèle au roman graphique d'origine mais Moore n'est pas impressionné. « Comme je le dis depuis vingt-cinq ans, on ne peut pas représenter *Watchmen* correctement à l'écran. Ça peut y ressembler mais ça n'est pas si difficile. Avec tout cet argent, être capable de recréer quelque chose qui a déjà été fait en une demi-heure avec un crayon et du papier, ça n'est pas un exploit. Quant à l'écriture et la narration, ils ne peuvent pas y arriver. »

Le film séduit surtout les fans du comic book à défaut du grand public et ses résultats au box-office en subissent les conséquences.

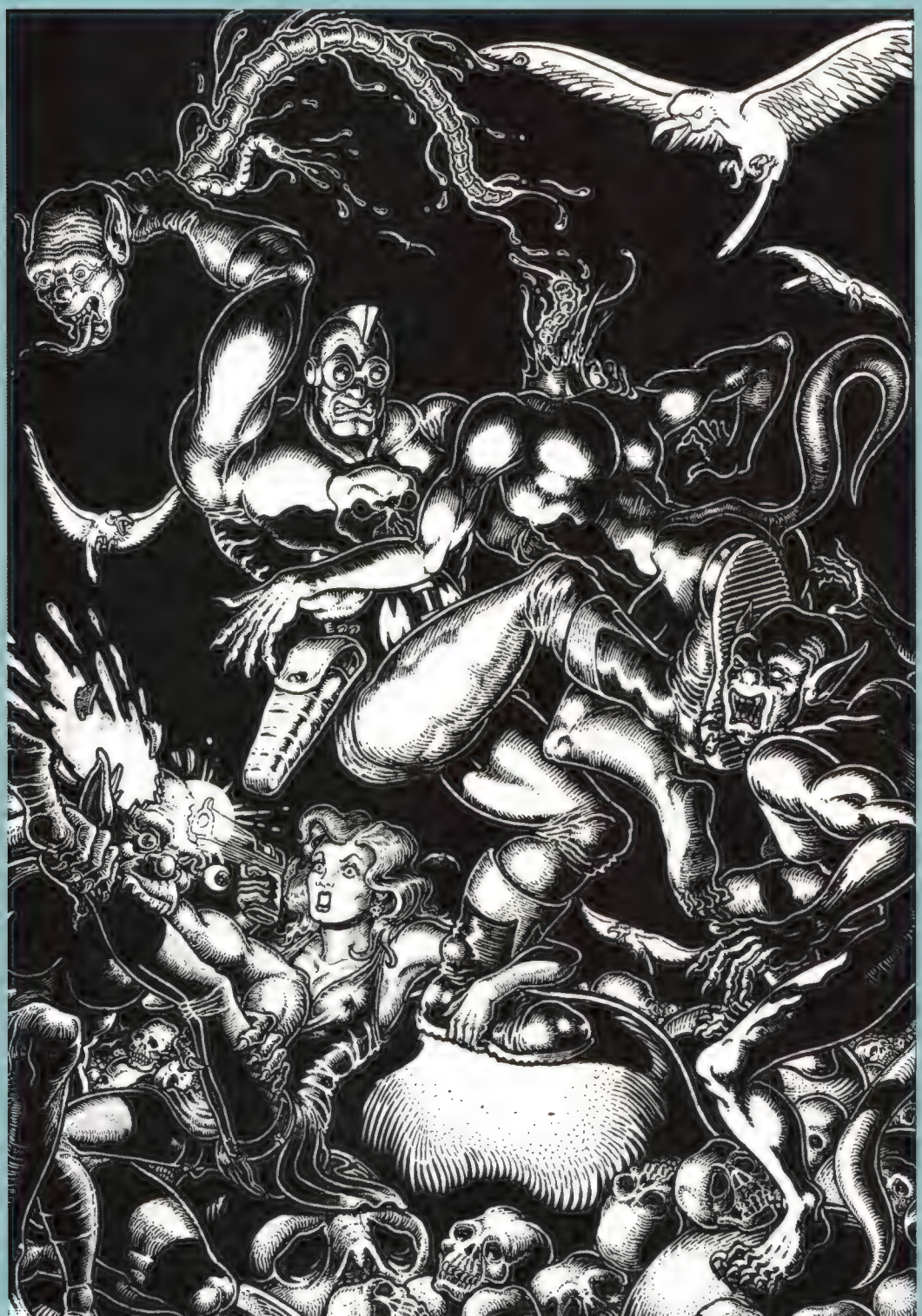
Moore jette un regard acerbe sur les sommes impliquées dans les films hollywoodiens. *Watchmen* a prétendument coûté 200 millions de dollars et le scénariste pense que c'est même allé au-delà. « Il s'agit de centaines de millions de dollars qui n'ont quasiment rien rapporté. Et ce dans un monde qui tombe en morceaux. » L'auteur pense que des sommes aussi énormes seraient mieux utilisées à soigner les maux du monde, comme les troubles civils à Haïti ou le niveau de l'eau à La Nouvelle-Orléans, plutôt que sur « des films bidons qui ne servent qu'à remplir deux heures de l'existence vide d'un ado occidental privilégié… Peut-on encore se permettre de tourner des films ? Malheureusement, je sais qu'on continuera, qu'on puisse se le permettre ou non ».

Ci-contre : Photo de groupe du film *Watchmen*. Bien qu'impressionnante visuellement, l'adaptation de 2009 n'a pas marqué le box-office.

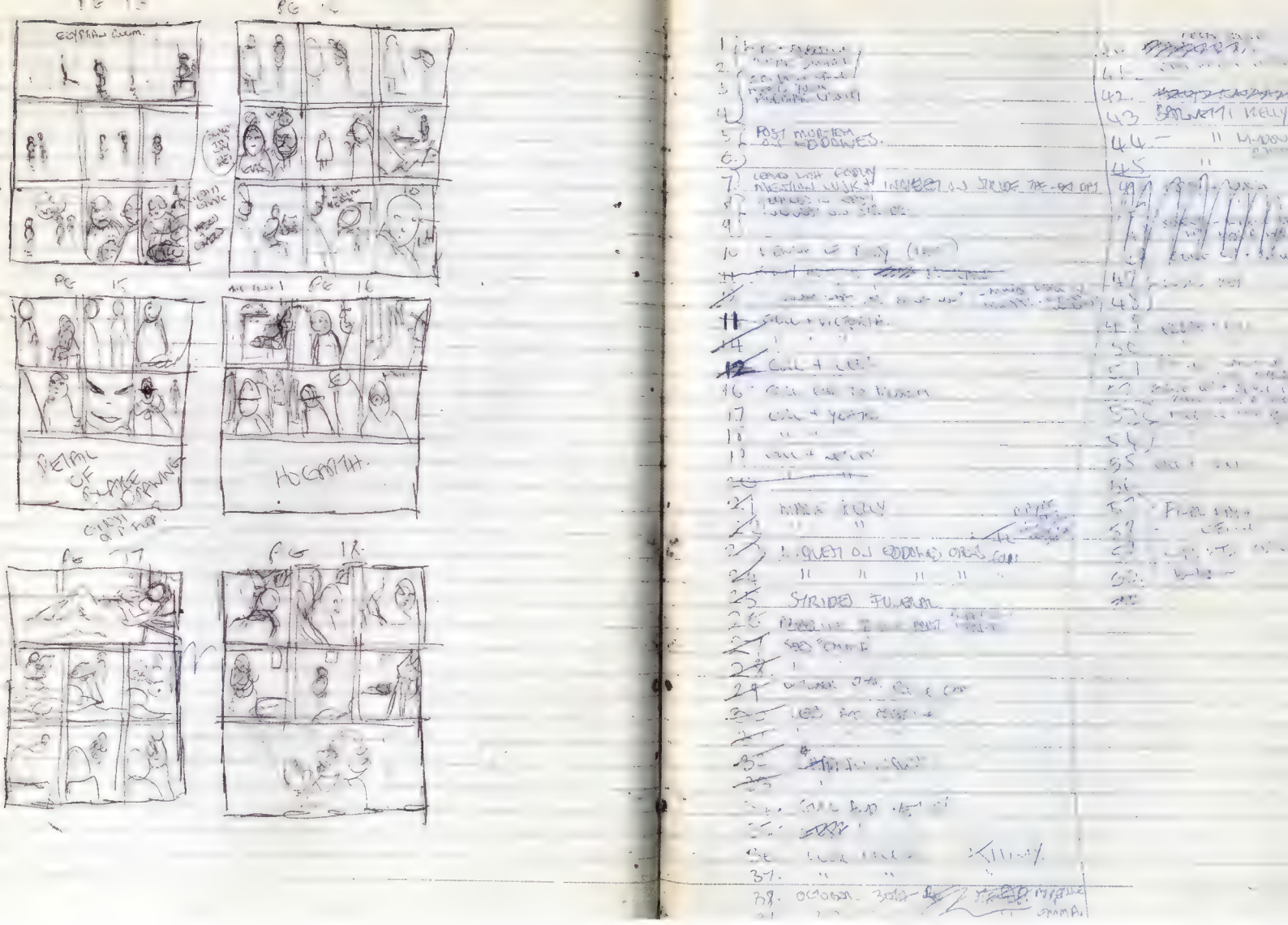
HOURLY
SHOWINGS
XXX

Le processus créatif

« C'est la question con standard qui m'a éloigné des festivals BD. "D'où viennent vos idées ?" Et pourtant, c'est la seule qui vaille d'être posée. » **Alan Moore**



À gauche : Dessin de Moore pour une illustration de *Mr. Monster.*



Ci-dessus : Le plan page à page d'un chapitre de *From Hell*, par Moore.

Malgré ses facultés dans d'autres domaines, Alan Moore est avant tout un écrivain, un raconteur d'histoires. « C'est à ça que je suis doué. J'adore manipuler les mots, et influer sur la conscience en manipulant la langue. »

Le talent d'écriture de Moore et sa puissante imagination visuelle conviennent parfaitement à la bande dessinée. Avec l'aide de ses collaborateurs artistes, il a sans cesse dépassé les limites et possibilités de ce médium. Fort de sa technique et de ses structures thématiques, Moore incorpore quantité d'outils à son travail : symbolisme, présages, leitmotiv, concomitances, méta-commentaire et symétrie. L'utilisation de cartouches pour relier la fin d'une scène avec le début d'une autre et la juxtaposition ironique de mots et d'images sont si bien employés dans *Watchmen* qu'il a inventé une nouvelle façon d'écrire les comics.

Après avoir quitté DC pour rejoindre les éditeurs indépendants, libéré de toute exigence éditoriale et de toute obligation commerciale, l'auteur met de côté les conventions habituelles de la BD britannique et américaine pour s'essayer à de nouvelles méthodes de narration. Dans *Big Numbers*, *From Hell* et *Filles perdues*, il se passe largement des cartouches à la troisième personne en les remplaçant par une narration menée par l'image. Les six cents pages de *From Hell* sont quasiment dépourvues de didascalies : tout le texte est presque exclusivement fait de dialogues, permettant ainsi un très haut niveau de réalisme.

Très tôt dans sa carrière, par peur d'écrire un script sans être capable de trouver une fin satisfaisante, Moore a planifié ses histoires au détail près, découpant ses intrigues page par page avant de commencer. « J'écrivais les numéros un à vingt-

Ci-contre : Notes, dialogues et croquis de mise en place pour *Filles perdues* et *Supreme*, extraits d'une double-page très dense des carnets d'Alan Moore.

quatre en colonne sur le côté de la page et je rédigeais une ligne décrivant ce qui se passait sur chaque page. »

Par opposition, Moore décrit son approche des titres ABC comme un « travail sans filet » dans lequel il commença à écrire sans avoir de fin spécifique en tête. « Ça donne le frisson de se mettre en danger comme ça. Avec vingt-cinq ans d'expérience dans ce boulot, je me débrouille pour me tirer du pétrin. Je sais que la structure finira par émerger au fur et à mesure que l'histoire progresse. Ça me laisse une certaine fraîcheur. »

Pour *Jerusalem*, l'écrivain tire son inspiration de sa famille et de l'endroit où il a grandi. « Je me suis rendu compte qu'il y avait une foule d'histoires à raconter et j'ai commencé à réfléchir à un moyen de les relier. » Moore écrit une liste de sujets qu'il souhaite aborder et trouve trente-cinq « titres de chapitres qui sonnent vraiment bien ». Immédiatement, il y voit un prologue, un épilogue et trois parties de onze chapitres chacune. Après avoir pris quelques notes sous chaque titre de chapitre, décrivant « de quoi chacun pourrait parler », l'auteur démarre l'écriture du livre dans son ordre chronologique. Selon lui, imposer une structure arbitraire à son récit lui permet de se rapprocher de l'œuvre finie.

Alan Moore écrit presque tout du premier coup. Avec la nature épisodique des comics et les délais de production serrés, le repentir est certes rare. Il est capital de tomber juste tout de suite. « Quand on travaille sur le chapitre trois de son chef-d'œuvre, le premier chapitre est déjà imprimé. Impossible de revenir en arrière pour transformer tel personnage en femme ou faire tomber tel autre d'une fenêtre. »

Son approche méticuleuse permet à Moore de ne pas avoir à réécrire la moindre phrase « parce que j'ai d'abord passé dix minutes, un quart d'heure ou une heure à l'écrire ». Cette technique s'applique aussi à l'écriture de ses pièces. « D'ordinaire, je ne me laisse jamais suffisamment de temps. Tous mes spectacles ont été écrits et la musique composée, enregistrée et mixée en deux semaines. »

Un des éléments extraordinaires de l'écriture de Moore pour les comics est la limite de mots qu'il s'impose. Chez DC Comics, il a lu qu'un vétéran, l'éditeur Mort Weisinger, exigeait, pour une page de six cases, qu'une case ne contienne pas plus de trente-cinq mots de dialogue. Sur cette base, le scénariste calcule qu'une page ne doit donc pas contenir plus de deux cent dix mots en tout. Ainsi, pour une planche en neuf vignettes, chacune doit contenir vingt-trois mots, « peut-être vingt-quatre en cas de besoin particulier… J'ai découvert que compter précisément les mots de chaque bulle rendait mon écriture plus précise. Ça me permet de déterminer quelle information est la plus importante. Parce que si je n'ai le droit d'utiliser que vingt-trois mots mais que j'en ai trente-sept, quels mots je peux virer ? »

Le récit et sa forme sont aussi importants l'un que l'autre dans le travail de l'auteur. « J'essaye constamment de trouver de nouvelles façons de raconter une histoire en BD et je pense qu'en même temps, il faut que l'histoire soit puissante et qu'elle parle de quelque chose dans lequel on croit passionnément. »

L'intérêt de Moore pour la forme est évident dans *Promethea*, qui contient diverses expériences des plus astucieuses en matière de narration. Dans *Filles perdues*, le scénariste combine une émotion substantielle, une intrigue intellectuelle et une forme hautement structurée. « L'une ne marchera pas sans l'autre, sinon, *Filles perdues* n'aurait pas été fait de la manière dont Melinda et moi l'avons souhaité. »

Mais le travail de Moore ne peut être résumé à une seule technique. Il a du cœur et il a une âme. Ses récits sont peuplés de personnages bien construits, intéressants et sympathiques. Dans les années 1980, le scénariste expliquait au magazine *Arkensword* : « Afin d'écrire les émotions avec conviction, il faut se placer dans un état quasi hystérique. »

Le scénariste compare cette méthode à celle de l'Actors Studio, l'auteur de BD devient producteur, réalisateur et acteur, contorsionnant son visage et altérant sa voix face à un miroir afin de s'imprégner du rôle. « Je crois que si je ne suis pas ému, alors il n'y a aucune chance que le lecteur le soit. Je peux avoir les larmes aux yeux ou mourir de rire en me relisant. Si ce n'est pas le cas, je crois que je ne donne pas aux lecteurs ce qu'ils méritent. Je veux que mon travail soit aussi intense et affectif que possible. »

Même les méchants doivent être sympathiques jusqu'à un certain point. « Je dois aimer les personnages. Quand j'ai écrit les nazis de *V pour Vendetta*, je me suis rendu compte que je les représentais comme des caricatures. Je me suis dit qu'ils ne ressemblaient pas à de vrais nazis. Les vrais nazis sont des gens ordinaires. J'ai essayé d'inventer des êtres humains crédibles qui ont choisi le fascisme pour une raison quelconque. Et je crois que ça a beaucoup enrichi les personnages de *V pour Vendetta*, ça en a fait une lutte en trois dimensions. C'est une leçon que j'ai emportée dans toute mon œuvre : il faut éprouver de la sympathie pour tout le monde. »

De Halo Jones et Abigail Arcane à Mina Harker et Promethea, les récits de Moore mettent souvent en scène des personnages féminins forts et convaincants, chose rare dans un milieu des comics dominé par les hommes.

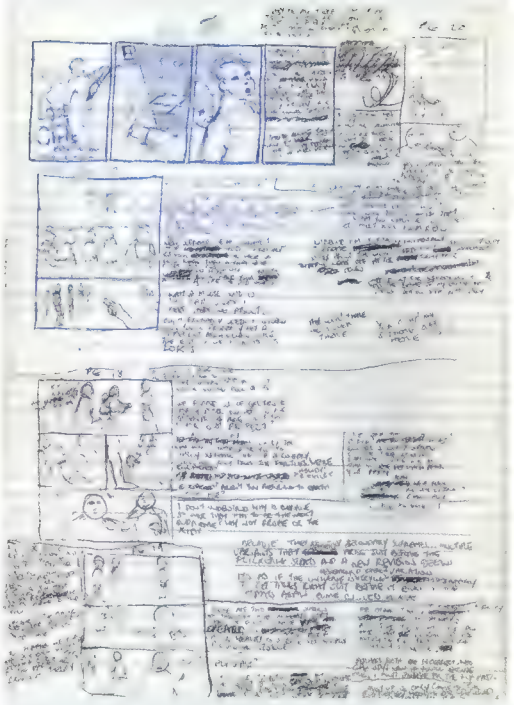
Moore est un spécialiste de la déconstruction et de la reconstruction de concepts et de personnages préexistants qu'il emmène dans de nouvelles directions inédites, dont il redécouvre les fondamentaux ou dont il extrapole astucieusement le développement à partir du matériel d'origine. De la réinvention des super-héros *Captain Britain* et *Swamp Thing* à la reconstitution historique de *From Hell*, en passant par la fiction fantastique de *Filles perdues*, le scénariste se régale lorsqu'il construit sur des fondations préétablies. À l'aide de flash-backs et de pastiches des comics de son enfance, Moore soigne méticuleusement les aventures de *Marvelman*, *Supreme*, *Tom Strong* et même de *Superman*. Dans *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, en injectant des références populaires ou ésotériques, tirées de la littérature du XIX^{e} siècle, l'auteur crée un monde tout neuf, avec sa propre histoire et sa propre géographie.

Parmi les thèmes les plus fréquemment abordés par Alan Moore, on retrouve l'utopie et l'apocalypse, notamment dans ses œuvres majeures : *V pour Vendetta*, *Marvelman*, *Watchmen* et *Promethea*. D'autres thèmes reflètent souvent les préoccupations de Moore quant à la magie, la nature du temps et de la réalité, l'anarchie et le fascisme. Malgré les scènes de violence et de destruction apparentes dans son œuvre, le scénariste y distille un message pacifique sous-jacent : la violence n'est pas un moyen acceptable de résoudre les problèmes du monde.

De la collaboration

Des œuvres comme *V pour Vendetta*, *Watchmen*, *From Hell* et *Filles perdues* ont été conçues en fonction des capacités uniques de chaque dessinateur, de leur style et de leurs centres d'intérêt. Moore écrit toujours des scénarios sur mesure en fonction de leurs points forts respectifs. « Parfois, en se connectant, on obtient un résultat qui surpasse ce que l'un ou l'autre aurait pu faire seul. Je n'aurais pas pu faire *Watchmen* sans Dave Gibbons, tout comme il n'aurait pas pu le faire sans moi. »

Le résultat est l'accord parfait entre scénariste et dessinateur, l'œuvre semblant apparaître comme celle d'un unique auteur. « De toutes les capacités dont je me sers pour les comics, c'est probablement mon don pour la collaboration qui m'est le plus précieux et qui est sans doute le plus développé et le plus utile. » Moore ne rechigne jamais à montrer sa reconnaissance envers ses collaborateurs et à souligner leur



CARNETS

Contrairement à bon nombre de scénaristes de BD qui se contentent de taper leurs scripts à l'ordinateur, Moore découpe ses intrigues en pages et en cases en griffonnant des petits croquis avec des bonshommes bâtons pour mieux visualiser et bâtir son *story-board* et la narration graphique de chaque page.

L'auteur inscrit ses notes, ses brouillons, ses découpages ou ses idées de dialogues de manière anarchique dans de grands cahiers, sans ordre particulier, généralement lorsqu'il est dans son fauteuil dos à un vitrail représentant l'Arbre de Vie de la kabbale. « C'est juste une retranscription sténo d'images bien plus riches que je vois dans ma tête. »

La technique des petits croquis de pages est la méthode que la plupart des illustrateurs de comics utilisent pour découper un script traditionnel. Ainsi n'est-il pas surprenant de voir à quel point la vision de Moore est si fidèlement retranscrite sur les planches. C'est seulement une fois les pages croquées que Moore déménage son cahier vers un ordinateur étonnamment moderne – qu'il appelle encore « la machine à écrire » –, sur lequel il tape son script dans Microsoft Word, s'appuyant sur ses « gribouillages quasi illisibles » pour ses descriptions exhaustives de vignettes. Le dessinateur ne voit jamais les premiers croquis de Moore dans ses cahiers.

LES DESSINS DE MOORE

Bien qu'il ait renoncé à devenir dessinateur pour consacrer toute son énergie à l'écriture de comics au début des années 1980, l'auteur n'abandonna pas pour autant ses aspirations artistiques. Durant sa grande période américaine, il dessina quelques illustrations ponctuelles pour des titres comme *Mr. Monster*, *Godzilla* et *Planet of Terror*, ainsi que dans divers fanzines. « Je ne m'étais jamais considéré comme très compétent en tant que dessinateur, du moins, à l'époque où je faisais *Roscoe Moscow* et *The Stars My Degradation*. Il y avait tant de choses que j'ignorais. J'avais toujours l'impression que c'était bancal. »

Moore retourna au dessin après avoir commencé la magie en 1993. Il est alors davantage satisfait de ses efforts, « les illustrations magiques, comme celle que j'ai faite d'Asmodée, j'en suis plutôt content. J'ai beaucoup appris en regardant Melinda et j'ai découvert qu'en fait, je m'étais plus ou moins amélioré durant ma longue pause ».

À propos de sa technique peu orthodoxe, Moore explique : « J'ai tendance à faire des crayonnés très précis – c'est pourquoi je suis aussi lent. Je gomme, je redessine, je gomme, je redessine, je laisse des empreintes de pouce dans le graphite… et quand je suis satisfait du résultat, j'attaque l'encrage et je décide de virer toutes les ombres parce que je ne sais pas où les mettre. Je change de procédure à chaque fois. »

Moore a illustré la couverture du *Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels*. Il a créé une très belle pochette pour *Hexentexts*, la compilation d'extraits de textes lus chez Creation Records. Il a aussi signé l'illustration de la jaquette du livre *The Risen* par Peter Whitehead en 1994, Gebbie dessinant la quatrième de couverture.

En novembre 1997, l'auteur participa à un collage de mots pour une exposition organisée par Iain Sinclair à propos du magicien John Dee à la Jago Gallery de Shoreditch, à Londres : *Jago and Out : 8 Pedagogical Excursions*. En découpant des phrases tirées des œuvres de Dee, en les réarrangeant et en les collant, Moore a créé une œuvre nouvelle qu'il intitula *Maii. 23. hor. 6 post meridiem. Mortlak.*

niveau d'implication dans la création de l'œuvre. Il avoue qu'il n'est « qu'un cerveau inutile s'il n'a pas de dessinateur ».

La longueur et la verbosité des scripts BD d'Alan Moore sont devenues proverbiales au sein de la communauté des auteurs de comics. Chaque vignette est décrite en détail – non seulement les personnages et le décor mais aussi les angles de prise de vue, les effets de lumière et même l'ambiance, les motivations des personnages et diverses autres informations qui ne pourront pas figurer sur la planche mais qui informent le dessinateur de la pensée du scénariste.

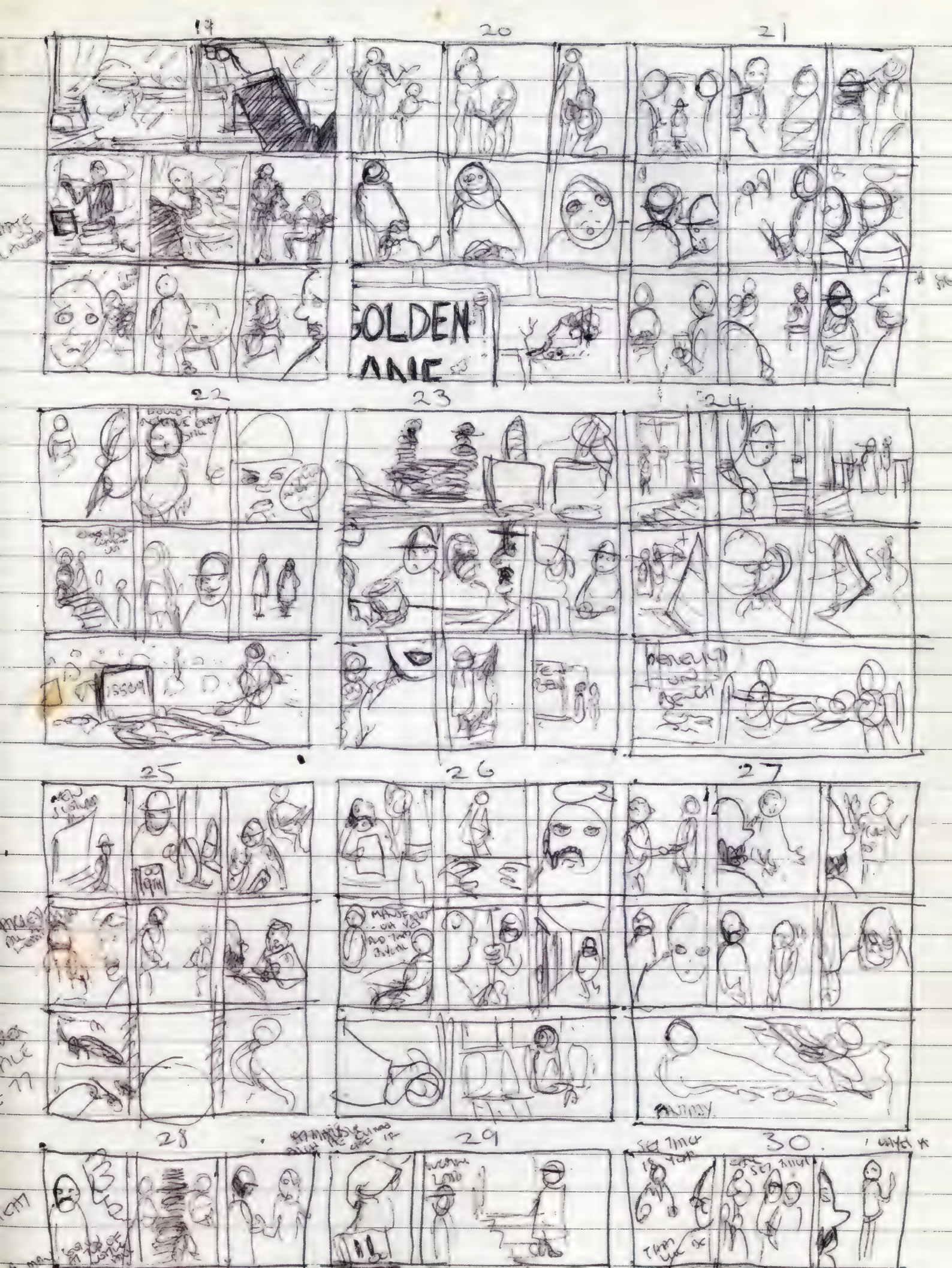
Rick Veitch, son collaborateur de longue date, raconte : « Un jour, il m'a écrit un scénario pour *Epic Illustrated*. Il avait utilisé six pages dactylographiées en simple interligne, rien que pour décrire la première case ! Il s'excuse tout le temps pour les détails et il me dit de faire au mieux. Mais j'ai appris que si je peux lui donner ce qu'il demande, l'histoire n'en sera que meilleure. »

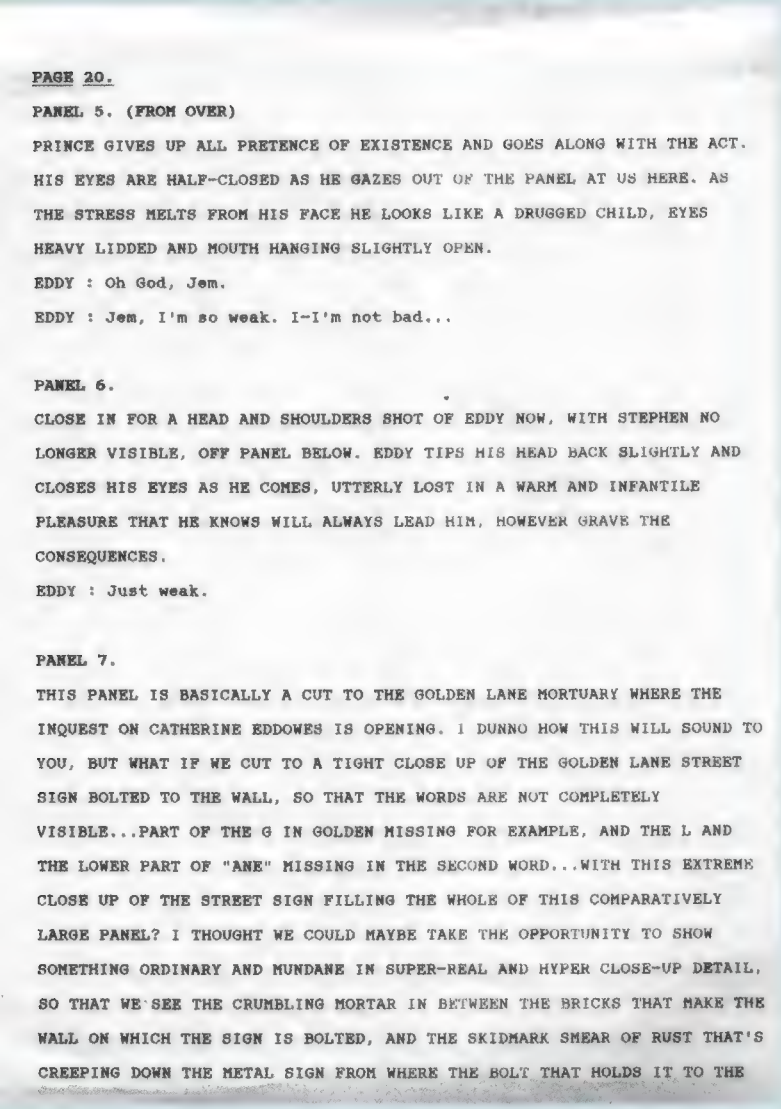
Il faut peut-être chercher les raisons de la précision des scripts d'Alan Moore dans la crainte que ses instructions soient mal interprétées par le dessinateur. « À l'époque où j'écrivais pour *2000 AD*, il arrivait souvent que j'ignore qui allait dessiner le strip. Je devais écrire un scénario à l'épreuve de toute incompréhension. Je mettais tous les détails qui me venaient à l'esprit et j'essayais de rendre ça aussi intéressant et amusant à dessiner que possible, pour que l'illustrateur ait envie de faire des efforts. »

Même les lettreurs et les coloristes sont encouragés à participer à l'œuvre. Todd Klein, lettreur et créateur de logos, véritable directeur artistique – de fait – du label ABC, explique : « Alan entraîne quiconque lit ses scripts dans son petit monde, dans sa vision de l'histoire. Non seulement il décrit tout ce à quoi il peut penser, mais il tend la main à ses collaborateurs en les encourageant à le rejoindre dans la grande aventure des raconteurs d'histoires. »

À gauche : Première édition du livre *The Risen* de Peter Whitehead, avec une jaquette de Moore, en 1994.

À droite : Croquis de Moore pour le chapitre 9 de *From Hell*. La page 20 est en haut, au milieu. On remarque le petit dessin de Moore dans la dernière case, avec le panneau de rue Golden Lane.


19
20
21
GOLDEN
ANE
22
23
24
25
26
27
28
29
30



PAGE 20.

PANEL 5. (FROM OVER)

PRINCE GIVES UP ALL PRETENCE OF EXISTENCE AND GOES ALONG WITH THE ACT. HIS EYES ARE HALF-CLOSED AS HE GAZES OUT OF THE PANEL AT US HERE. AS THE STRESS MELTS FROM HIS FACE HE LOOKS LIKE A DRUGGED CHILD, EYES HEAVY LIDDED AND MOUTH HANGING SLIGHTLY OPEN.

EDDY : Oh God, Jem.

EDDY : Jem, I'm so weak. I-I'm not bad...

PANEL 6.

CLOSE IN FOR A HEAD AND SHOULDERS SHOT OF EDDY NOW, WITH STEPHEN NO LONGER VISIBLE, OFF PANEL BELOW. EDDY TIPS HIS HEAD BACK SLIGHTLY AND CLOSES HIS EYES AS HE COMES, UTTERLY LOST IN A WARM AND INFANTILE PLEASURE THAT HE KNOWS WILL ALWAYS LEAD HIM, HOWEVER GRAVE THE CONSEQUENCES.

EDDY : Just weak.

PANEL 7.

THIS PANEL IS BASICALLY A CUT TO THE GOLDEN LANE MORTUARY WHERE THE INQUEST ON CATHERINE EDDOWES IS OPENING. I DUNNO HOW THIS WILL SOUND TO YOU, BUT WHAT IF WE CUT TO A TIGHT CLOSE UP OF THE GOLDEN LANE STREET SIGN BOLTED TO THE WALL, SO THAT THE WORDS ARE NOT COMPLETELY VISIBLE...PART OF THE G IN GOLDEN MISSING FOR EXAMPLE, AND THE L AND THE LOWER PART OF "ANE" MISSING IN THE SECOND WORD...WITH THIS EXTREME CLOSE UP OF THE STREET SIGN FILLING THE WHOLE OF THIS COMPARATIVELY LARGE PANEL? I THOUGHT WE COULD MAYBE TAKE THE OPPORTUNITY TO SHOW SOMETHING ORDINARY AND MUNDANE IN SUPER-REAL AND HYPER CLOSE-UP DETAIL, SO THAT WE SEE THE CRUMBLING MORTAR IN BETWEEN THE BRICKS THAT MAKE THE WALL ON WHICH THE SIGN IS BOLTED, AND THE SKIDMARK SMEAR OF RUST THAT'S CREEPING DOWN THE METAL SIGN FROM WHERE THE BOLT THAT HOLDS IT TO THE

PAGE 20.

PANEL 7. (FROM OVER)

WALL HAS OXIDIZED. PERHAPS A SMALL BUT PERFECT WALLFLOWER ISSUES TENTATIVELY FROM THE CRUMBLING MORTAR IN BETWEEN THE BRICKS. A FRAGILE THING AGAINST THE SOOT-STREAKED WALL. I FIGURED IF WE ESTABLISH SOMETHING IN INTENSE DETAIL, JUST ONCE, THEN IN A WAY IT IMPLIES TO THE READER THAT THE WHOLE OF THE WORLD THAT WE'RE SHOWING IS THAT COMPLEX AND DETAILED, EVEN IF WE DON'T CHOSE TO SHOW THE DETAILS ALL THE TIME. DOES THAT MAKE ANY SENSE AT ALL, OR HAVE THE MAGIC MUSHROOMS STARTED WORKING? ANYWAY, IF YOU DON'T LIKE IT AND HAVE SOME OTHER IDEA THAT WILL CONVEY THE CHANGE OF SCENE AS ADEQUATELY, PLEASE FEEL FREE TO STICK IT IN (AS J.K. STEPHEN SAID TO THE DUKE OF CLARENCE AND AVONDALE).

No Dialogue

PAGE 21.

PANEL 1.

THERE ARE NINE PANELS ON THIS PAGE. IT IS STILL THE FOURTH OF OCTOBER, BUT WE ARE NOW IN LONDON, IN THE GOLDEN LANE MORTUARY WHERE THE INQUEST ON CATHERINE EDDOWES IS JUST OPENING. HERE IN THIS FIRST PANEL WE ARE IN A LONG CORRIDOR SOMEWHERE WITHIN THE MORTUARY BUT OUTSIDE THE MAIN INQUEST ROOM, THE CLOSED DOOR OF WHICH WE CAN SEE ON THE RIGHT OF THE FOREGROUND HERE. STANDING OUTSIDE THIS DOOR AS IF GUARDING IT IS A UNIFORMED OFFICER OF THE CITY POLICE. FACING HIM SOMEWHAT AGGRESSIVELY FROM THE LEFT OF THE FOREGROUND WE SEE D.S. GODLEY, WHO FROM IS POSTURE IS CLEARLY ENGAGED IN A FRUSTRATING ARGUMENT WITH THE MAN GUARDING THE DOOR, WHO REMAINS INFURIATINGLY SNOOTY AND DISMISSIVE THROUGHOUT GODLEY'S VERBAL ASSAULT. LOOKING BETWEEN AND BEYOND THEM WE SEE THE FIGURE OF ABBERLINE APPROACHING US AND THE TWO MEN ALONG THE OTHERWISE EMPTY CORRIDOR.

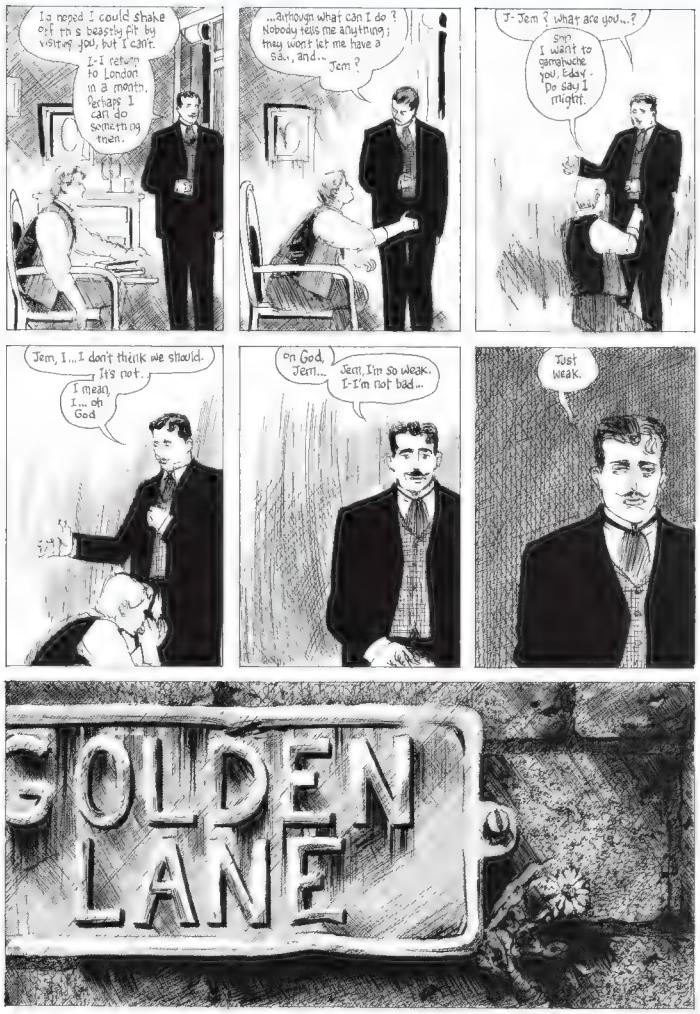
Ci-dessus : Le script de Moore est faxé au dessinateur Eddie Campbell en Australie sur un rouleau de papier continu. On remarque les descriptions détaillées du scénariste pour la dernière case. Campbell explique : « La note au crayon au début de chaque page de script est de moi. Je lis d'abord l'ensemble et je fais un petit diagramme au début de chaque page pour qu'Anne trace et encre le contour des cases avant que quoi que ce soit d'autre ne soit fait sur la planche. »

Ci-contre : La page terminée dont la dernière case est remarquablement similaire à la manière dont Moore l'avait envisagée.

En 2009, sur le site Web Salon, Moore déclare : « Pour le troisième tome de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, le manuscrit fait dans les deux cent cinquante pages pour chaque chapitre de soixante-douze pages. Au lieu de s'améliorer, ça empire. »

Le médium BD

Alan Moore pense que la bande dessinée est une forme d'art de la plus haute importance, injustement marginalisée. « La BD est peut-être la toute première expression artistique de l'humanité. Des hiéroglyphes égyptiens aux idéogrammes chinois, la séquence d'images racontant une histoire est sans doute l'une des formes du langage les plus anciennes. » Lorsqu'il travaille à son traité sur la CIA, *Brought to Light*, Moore découvre un document qui révélait que le Pentagone a fait des essais pour déterminer la meilleure manière de communiquer sur un prospectus. « Ils ont essayé uniquement du texte, puis le texte avec des illustrations, des photos légendées et ils ont essayé des bandes dessinées. Ils ont conclu que les BD étaient, de loin, la meilleure façon de transmettre une information aux gens et de la leur faire retenir… Je pense que c'est peut-être parce que les comics font appel aux deux hémisphères



From Hell Chapter 7 - page 20

MOORE ET LES DROGUES

Découvertes en même temps que son implication dans la contre-culture des années 1960, les drogues ont eu un effet durable sur l'œuvre de Moore. Ce dernier a commencé à fumer de la marijuana à quinze ans et il a admis qu'avoir pris du LSD à seize ans eut un impact phénoménal sur sa vie : « Ça m'a fait prendre conscience que la réalité était un état d'esprit et que, tout comme l'esprit pouvait changer, la réalité le pouvait aussi. »

Au bout d'un an à se faire deux trips au LSD par semaine et après s'être fait renvoyer de l'école, Moore mit fin à cette habitude. « Je n'ai plus vraiment repris d'acide, depuis. Je me suis contenté d'une énorme quantité de hash, que je consomme vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Je m'en sers pour travailler. Je l'ai toujours fait, ça me donne un plus. » Aujourd'hui, les seules drogues psychédéliques qu'il absorbe sont des champignons psilocybes, à l'occasion de ses rituels magiques. Il explique qu'il se sert des drogues comme d'un outil davantage que pour l'expérience en elle-même : « Je ne prends jamais rien dans un but purement récréatif. C'est ce qui me sauve. »

Cependant, le scénariste est convaincu qu'il est capital de fournir une information aussi exacte que possible au consommateur potentiel de drogue. « On nous disait que la marijuana provoquerait des naissances monstrueuses et que le LSD nous ferait regarder le soleil jusqu'à ce que nos globes oculaires se mettent à fondre. Beaucoup de gens de ma génération, quand ils ont compris que c'était faux, ont supposé que l'héroïne serait inoffensive elle aussi. Et bien sûr, ça n'est pas le cas du tout. Le fait que les drogues soient légales ou illégales ne change rien à leur dangerosité. »

du cerveau en même temps. Un hémisphère traite les mots et l'autre, les images. »

Les films combinent également des éléments visuels et verbaux mais délivrent aux spectateurs une expérience totalement différente. Le scénariste explique que devant un film, « le public est entraîné dans le récit au rythme de vingt-quatre images par seconde ». Mais dans le médium BD, le lecteur contrôle complètement son avancée. Il peut se concentrer sur une seule vignette pour en absorber toute l'information, aussi longtemps que nécessaire. « Si le lecteur veut vérifier une corrélation entre un bout de dialogue et un événement qui s'est produit quelques scènes auparavant, il ne lui faut que quelques secondes pour tourner les pages en arrière. » Moore reconnaît qu'on peut mettre un DVD en pause ou en retour rapide mais il précise que ce n'est pas de cette manière qu'un film est censé être reçu. « Si on ne conçoit les comics qu'à l'exemple du cinéma, tout ce qu'on obtient, au mieux, c'est un film qui ne bouge pas. Ça ferait de nous le parent pauvre de l'industrie cinématographique. Ce que j'ai essayé d'accomplir avec mon travail, à partir de *Watchmen*, c'est de faire des choses qui ne peuvent être réalisées que dans les comics. »

Routine de travail

Dans ses jeunes années, Moore écoutait de la musique d'ambiance en écrivant. Aujourd'hui, il exige la solitude et le silence. « Je sais que certaines personnes peuvent apparemment écrire avec plein de gens autour, avec la radio ou la télévision. Je ne sais pas comment ils font. Je ne tolère aucun bruit dans la pièce où je travaille. Je ne peux avoir personne avec moi. »

Trouver du temps pour écrire est devenu un problème pour l'auteur. « Je travaille quand je peux, aussi souvent que je le peux. Parfois, je ne le sens pas et je reste assis à bouquiner ou à contempler l'espace devant moi, peu importe. Je n'ai pas vraiment d'emploi du temps. Je termine quand je termine. »

Moore répond toujours au téléphone lui-même, malgré les interruptions constantes que ça entraîne. Il n'utilise pas de répondeur, car il trouve ça « un peu impoli… et puis, je ne rappelle jamais les gens, tout comme je ne réponds pas aux courriers. Je n'ai pas le temps ».

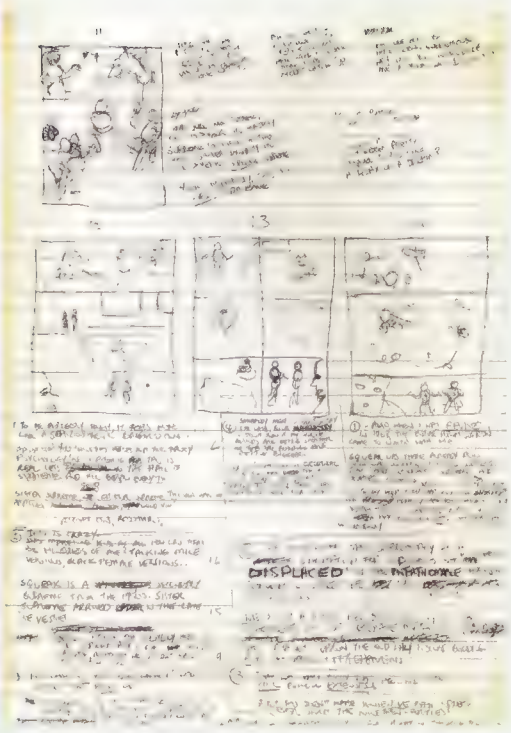
Tout en s'accordant le luxe d'œuvrer sur ce qui l'enthousiasme à n'importe quel moment, le scénariste reste conscient des délais de production. En 2003, il déclare : « Une deadline va m'obliger à m'asseoir sur mon fauteuil. Si un dessinateur a besoin de pages, je les lui enverrai. » Moore peut aussi bien écrire uniquement deux pages que la moitié d'un tome « mais ça ne dépend pas de la deadline, ça dépend de mon ressenti sur ma production. Je sais travailler dans les délais, mais ce ne sont pas les délais qui affectent la qualité du travail ».

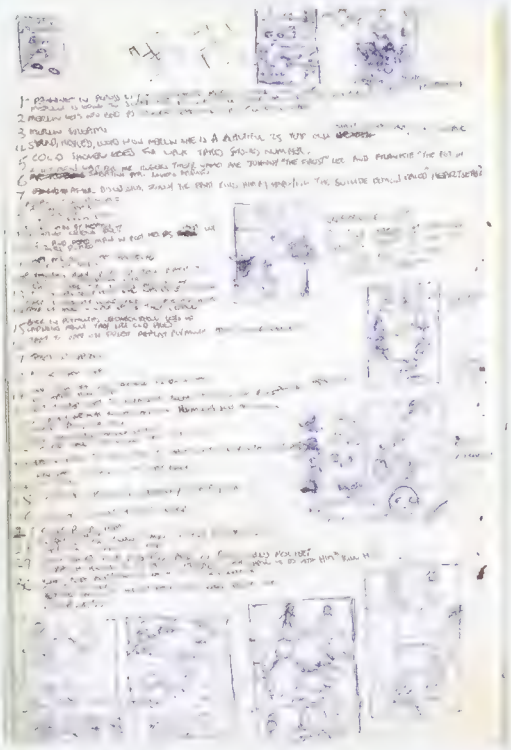
D'ordinaire, l'auteur produit plusieurs projets en même temps : « Quand je fais des recherches sur un projet, j'en écris trois autres. La cadence est plutôt frénétique. Il ne se passe pas beaucoup de jours sans que j'écrive au minimum quelques pages. C'est grisant de pouvoir accomplir deux ou trois choses dont on est satisfait en une semaine. »

La « prolificité » de Moore découle peut-être de son impétuosité. « Je suis très impulsif mais après, il faut que je tienne mes promesses. Quand j'ai une idée géniale, j'en parle à tout le monde et ensuite, je suis obligé de la mettre en œuvre, sinon j'ai l'air con. »

Écrire est une tâche qui exige davantage d'efforts mentaux que physiques, mais le scénariste se sent « épuisé » lorsqu'il vient de terminer un projet à long terme comme *La Voix du feu* ou *From Hell*. « La séquence de Mary Kelly dans *From Hell* a été éprouvante à écrire, éprouvante à dessiner et je sais que pour certaines personnes, elle a été éprouvante à lire… Quand on reste au même endroit très longtemps, ça agit sur le cerveau. Forcément. Si ça n'agissait pas sur ma tête, comment pourrais-je espérer qu'il se passe quoi que ce soit dans la tête du public ? Même quand j'ai fait *Brought to Light*, le docu sur la CIA, c'était désespérant. Ça aussi, c'était éprouvant. »

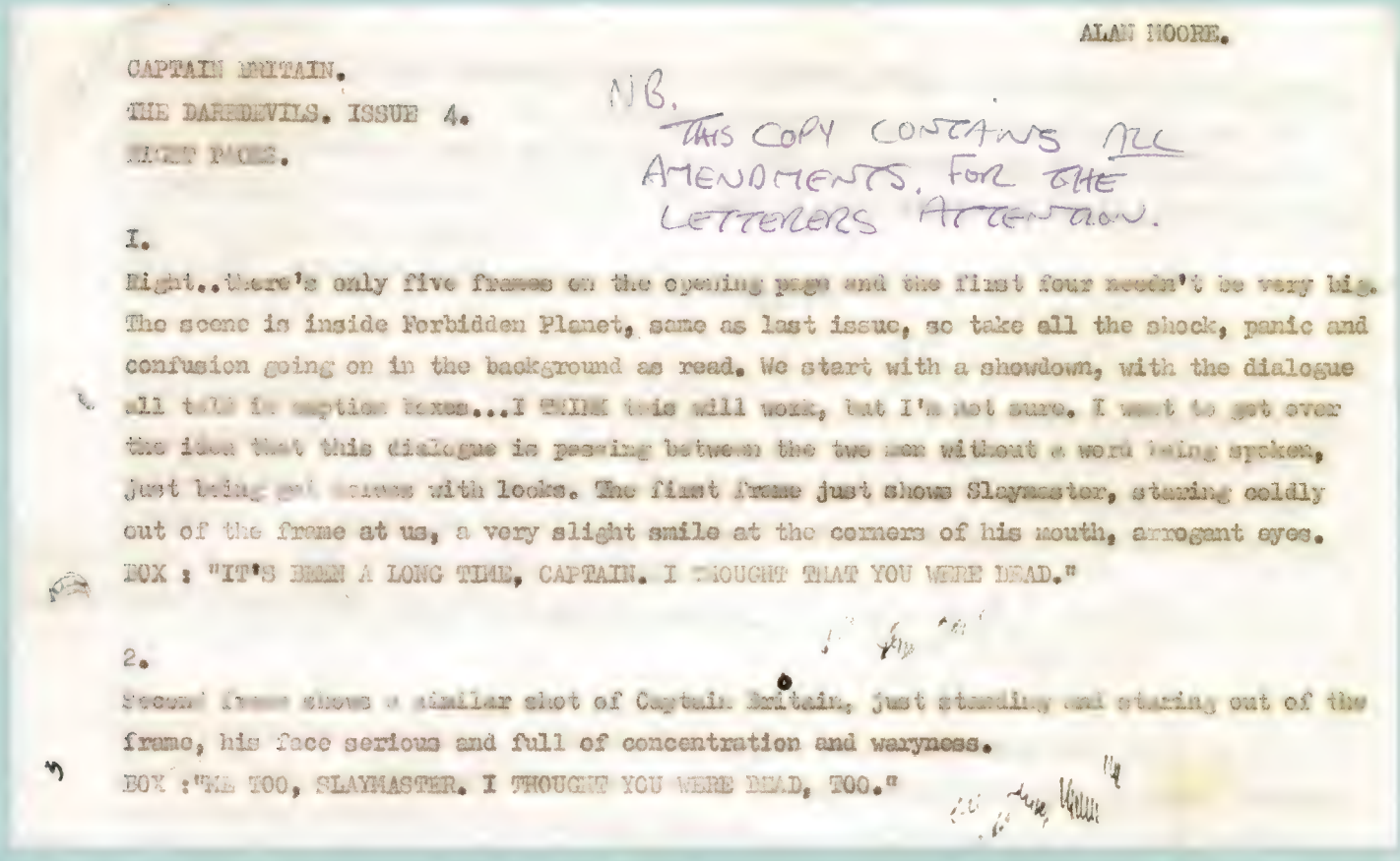
Alan Moore pense qu'écrire est un métier dangereux. « On évolue à la frontière des faits et de la fiction. C'est là que notre monde existe. On traite des faits réels de la vie, on joue à Dieu. » À propos d'un rapport qui déclare que neuf écrivains sur dix auront des problèmes mentaux à un moment de leur vie, tandis que plus de la moitié seront sérieusement touchés, Moore déclare : « C'est comme les mineurs qui ont les poumons noirs. Les écrivains perdent la boule. Ce sont les risques du métier. »





Ci-dessus : Pages tirées des cahiers d'Alan Moore.

Ci-contre : Une page du script de *Captain Britain*.



ALAN MOORE.

CAPTAIN BRITAIN.
THE DAREDEVILS. ISSUE 4.
EIGHT PAGES.

N.B. THIS COPY CONTAINS ALL AMENDMENTS. FOR THE LETTERERS ATTENTION.

I.

Right..there's only five frames on the opening page and the first four needn't be very big. The scene is inside Forbidden Planet, same as last issue, so take all the shock, panic and confusion going on in the background as read. We start with a showdown, with the dialogue all told in caption boxes...I THINK this will work, but I'm not sure. I want to get over the idea that this dialogue is passing between the two men without a word being spoken, just being got across with looks. The first frame just shows Slaymaster, staring coldly out of the frame at us, a very slight smile at the corners of his mouth, arrogant eyes.
BOX : "IT'S BEEN A LONG TIME, CAPTAIN. I THOUGHT THAT YOU WERE DEAD."

2.

Second frame shows a similar shot of Captain Britain, just standing and staring out of the frame, his face serious and full of concentration and weariness.
BOX :"ME TOO, SLAYMASTER. I THOUGHT YOU WERE DEAD, TOO."

DES RELATIONS CONFLICTUELLES

Les relations d'Alan Moore avec l'aspect « business » des comics ont toujours été difficiles. Au début des années 1980, il est en désaccord avec Marvel UK, 2000 AD et Warrior à propos de la propriété de ses créations ou des compensations financières. Par contraste, l'éditeur américain DC semble bien plus fréquentable à l'époque – aussi impensable que ça puisse paraître aujourd'hui – en offrant une meilleure paie, des royalties, davantage de liberté créative et des promesses de propriété.

À la suite de son premier succès avec *Swamp Thing*, ses contrats suivants chez DC, y compris ceux de *V pour Vendetta* et *Watchmen*, accordent au scénariste et à ses coauteurs une part de la propriété de leurs œuvres. Plus particulièrement, une clause stipule que les droits retourneront aux créateurs quand les livres seront épuisés. « Jusqu'à *Watchmen*, il n'y avait jamais eu de demande sur plus de douze mois pour un comic book, et encore moins sur vingt-cinq ans. » Avec le succès sans précédent de *Watchmen* sous forme de roman graphique, il devient évident que DC n'a aucune intention de laisser les tirages du livre s'épuiser et de rendre le copyright à Moore et à Dave Gibbons. « On a eu le sentiment qu'on était punis pour avoir fait un comic book particulièrement bon. »

DC refuse de renégocier le contrat et le scénariste a l'impression de s'être fait avoir. Des événements ultérieurs finiront par le pousser à quitter DC. Des années plus tard, après le fiasco d'ABC, l'auteur coupe les ponts avec une industrie des comics grand public « corrompue au-delà de tout espoir ». Mais son antipathie à l'égard de DC n'empêche pas la maison d'édition d'essayer de le ramener au bercail. L'éditeur souhaite publier à part *Tales of the Black Freighter* (*Les Contes du Vaisseau Noir*), la « BD dans la BD » de *Watchmen*. DC abandonne lorsque Moore insiste pour qu'une déclaration publiée à l'intérieur du livre le dissocie du projet. « Ça reviendrait à prendre tous les contrepoints de Mozart pour les sortir en CD. » Encore plus incroyable, en juillet 2010, DC contacte le scénariste par l'intermédiaire d'un appel téléphonique de Gibbons, afin de lui proposer de récupérer le copyright de *Watchmen*, à la condition que Moore autorise diverses séquelles, préquelles et séries dérivées, ce à quoi il s'est toujours opposé. Moore répond à Gibbons qu'il a été tellement écœuré par *Watchmen*, ces dix-huit derniers mois, qu'il ne veut plus de ces droits. « Ça ne m'intéresse pas qu'ils me jettent la carcasse désossée de mon travail, surtout dans des conditions qui leur permettraient de produire des séquelles et des préquelles à l'infini. » DC est également prêt à lui faire une offre financière très élevée, qu'il rejette immédiatement « pour les mêmes raisons ».

Moore souscrit à l'idée selon laquelle le milieu de la BD américaine est fondé sur le gangstérisme, comme l'indique *Men of Tomorrow*, l'ouvrage de Gerard Jones. « Au départ, c'était une couverture pour la contrebande. Ces sociétés étaient contrôlées par la mafia. Ils se comportent encore comme des bandits. Toute l'industrie des comics américains est bâtie sur des fondations pourries. Je ne veux plus en entendre parler. »

Logique et héritage

« Rien ne finit jamais, Adrian. Rien ne finit jamais. »

***Watchmen* n° 12**

Après avoir annoncé sa retraite du train-train quotidien des comics grand public, loin de se retirer dans l'ombre, comme on aurait pu le croire, Alan Moore se montra plus créatif que jamais et sa réputation continua de croître. Si son intention initiale était de consacrer davantage de temps au dessin et à la peinture, il fut vite submergé par une avalanche d'occasions pour diverses conférences ou collaborations multimédia comme avec *Unearthing*.

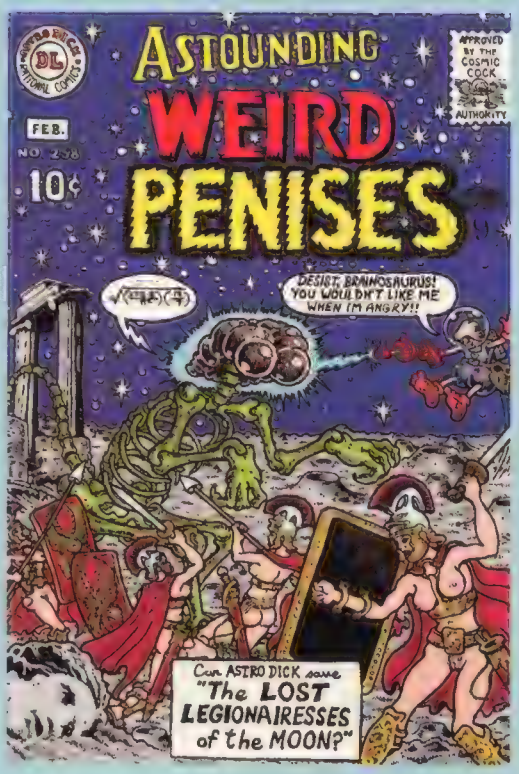
En novembre 2009, la carrière de Moore prend un virage surprenant. Bien qu'il travaille encore sur de nombreux autres projets, il annonce qu'il va lancer un magazine bimestriel, *Dodgem Logic*. Les graines du magazine sont semées lorsqu'il est contacté par un groupe de jeunes délinquants originaires du quartier où il a grandi. « En gros, c'était une bande de rappeurs issus des *Boroughs*. Un joli mélange ethnique : des noirs, des blancs, des Indiens… ils avaient tous l'air de bien s'entendre, unis par leur amour mutuel du hip-hop. »

Avec l'aide d'un musée local et d'une organisation communautaire appelée CASPAR, le groupe prépare un court-métrage, *X Marks the Spot*, à propos de l'histoire de Spring Boroughs, dans lequel ils proposent au scénariste d'apparaître. Dans les bureaux de CASPAR, ce dernier rencontre l'animatrice Lucy Lisowiec, et lui souffle l'idée de créer avec ses jeunes un magazine communautaire, *OVR2U*, Moore donne une interview, écrit un strip en quatre cases, *Rabbits*, et livre quelques courts articles pour le fanzine qui sera distribué gratuitement dans les écoles.

« The Destructor », un texte critiquant le conseil municipal de Northampton, est censuré de la publication – financée en partie par le conseil – et l'auteur propose à Lisowiec d'éditer un nouveau magazine underground : *Dodgem Logic*. « J'ai demandé à Lucy combien elle gagnait par mois et – comme je m'en doutais – ça n'était pas beaucoup. Je lui ai dit que je pourrais garantir son salaire sur six mois pour qu'elle travaille sur ce nouveau magazine. C'est comme ça que tout a commencé. »

Le titre *Dodgem Logic* vient du projet de fanzine abandonné par Moore quand il avait une petite vingtaine d'années. Le premier numéro du magazine, bien axé sur Northampton, titre en couverture « entrechoquer de nouvelles idées pour voir ce qui en ressort ».

« Northampton, c'est chez moi, et je me suis dit que j'allais faire quelque chose qui serait davantage tourné vers là où j'habite, que ce soit Northampton en particulier ou la Grande-Bretagne en général. »



Ci-dessus : *Astounding Weird Penises* [*« Des Pénis Incroyablement Bizarres »*, NdT], le tout premier comic book entièrement écrit et dessiné par Alan Moore, avec l'inénarrable Astro Dick [*« la Bite des Étoiles »*, NdT].

Ci-dessus : Scènes extraites de *X Marks the Spot*, le film réalisé par les gamins des Boroughs de Northampton.

Moore participe au magazine *via* un édito des plus amusants et un article de fond dans chaque numéro, ainsi que quelques illustrations. Le reste du journal contient un mélange éclectique de textes écrits par le réseau d'amis du scénariste et par des habitants de Northampton : Melinda Gebbie, Steve Moore, Josie Long, John Coulthart, Mitch Jenkins, Alex Musson, Steve Aylett et Graham Linehan. L'influence de l'auteur plane sur l'ensemble.

S'il s'agit d'une tentative évidente de ranimer l'esprit de la presse underground des années 1960 et du début des années 1970, Moore tient à éviter le côté nostalgique et souhaite « faire quelque chose qui soit pertinent aujourd'hui ». Parmi les rubriques régulières, on trouve des recettes de cuisine bon marché et nutritives, des conseils de jardinage façon guérilla, des questions politiques et environnementales, de superbes photos, et quelques comics, dont une page de « folie superbement dessinée » par Kevin O'Neill, dans chaque numéro.

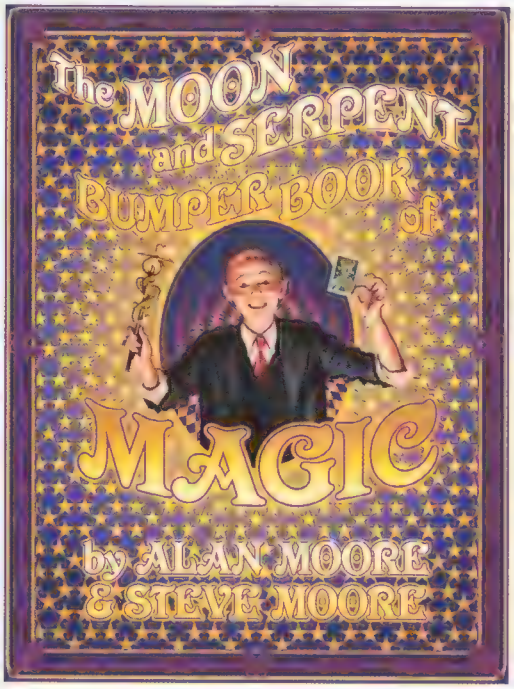
Le design et la maquette deviennent de plus en plus sophistiqués avec chaque nouvelle livraison. La première année, Moore a tenu à inclure des « cadeaux gratuits » avec le magazine, comme un CD d'artistes de Northampton, un transfert pour T-shirt ou un poster psychédélique.

Astounding Weird Penises, le minicomic de huit pages, « approved by the Cosmic Cock Authority » [« *approuvé par l'Autorité du Zob Cosmique* », NdT], offert dans le numéro 2, se trouve être le seul et unique comic book entièrement écrit et dessiné par Alan Moore. « C'était une bonne tranche de rigolade. J'en suis très satisfait, car je n'avais pas beaucoup dessiné, ces trente dernières années. »

Dodgem Logic a son propre site Web dédié, qui propose des vidéos du scénariste. Pourtant, ce dernier déclare qu'il ne connaît « rien à Internet et qu'il ne visitera jamais le site ».

Le magazine est publié et distribué par Tony Bennett, de Knockabout Comics, un vieil ami de Moore. À partir du numéro 3, on découvre, caché dans l'ours, le retour de Mad Love, la société de l'auteur, qui a édité *Big Numbers*, listée ici comme coéditrice de *Dodgem Logic* aux côtés de Knockabout.

La photo de couverture du deuxième numéro, par Mitch Jenkins, met en avant une troupe de danse burlesque de Northampton. Elle débouche sur une vidéo de dix minutes pour laquelle Moore a proposé un script à Jenkins, *Jimmy's End*. Très vite,



LE GRAND GRIMOIRE DE LA LUNE ET DU SERPENT

The Moon and Serpent Bumper Book of Magic est un manuel d'initiation à la magie. Moore le décrit comme un « grimoire clair et pratique des sciences occultes qui permettra à toute la famille de s'amuser avec la nécromancie ». Coécrit avec Steve Moore, l'ouvrage est illustré par les collaborateurs réguliers de l'auteur : Kevin O'Neill, Melinda Gebbie, José Villarrubia, et John Coulthart.

Présenté dans le style des almanachs pour garçons des années 1940 et 1950, ce *Bumper Book* contient « La Vie des Grands Enchanteurs par le Vieux Moore », section regroupant cinquante-deux biographies de magiciens réels ou imaginaires, la vie illustrée d'Alexandre d'Abonuteichos, créateur de Glycon (divinité de Moore), un jeu de tarot au design inédit, un jeu de plateau de la kabbale, et un temple dépliant « pour le mage mobile moderne ».

Le *Bumper Book* se veut une source d'information exhaustive sur la magie, aussi intéressante et amusante que possible. « On n'essaye pas de donner dans le lugubre ou le gothique. La magie est quelque chose de très profond, très beau et parfois très drôle, d'après notre expérience. On veut que ce livre reflète tout ça. On veut aussi qu'il soit exactement comme on imagine un grimoire magique quand on est enfant et qu'on entend parler de ça pour la première fois. »

la nouvelle se répand et une société de production propose à Moore de développer le court en long-métrage, voire d'en faire une série TV. Lors d'une fête caritative locale, le scénariste déclare que l'histoire traite d'un occultiste de Northampton qui compte contrôler les rêves de la communauté locale avant de s'en prendre au monde entier.

Une partie de la raison d'être de *Dodgem Logic* est d'aider la communauté locale. En 2009, les bénéfices du magazine ont servi à distribuer des repas aux sans-abris. Ils ont aussi sponsorisé l'équipe de basket des Northampton Kings : « On leur a fait des maillots superclasse. On va aussi financer une garderie à l'école de Spring Lane et à celle de Semilong, cet été, parce que le conseil municipal a coupé ses aides. »

À Noël 2010, Moore a donné trois cents paniers garnis aux résidents d'un centre d'hébergement de Spring Boroughs et au centre d'assistance sociale de la branche locale de l'Armée du Salut. « J'y tiens particulièrement parce que c'est dans ce quartier que j'ai grandi et c'est l'une des zones les plus pauvres de tout le pays. Ces gens vivent dans des conditions très difficiles et je pense qu'ils apprécient le moindre signe qui prouve qu'on ne les a pas oubliés. »

Moore souhaite montrer l'exemple afin que d'autres aident à leur tour leur propre communauté locale. « Avec un mélange de politique et de sottises, *Dodgem Logic* a accompli quelque chose. Et peut-être que les gens se diront qu'ils peuvent en faire autant. »

Rester à Noho

Moore n'a nullement l'intention de quitter la ville dans laquelle il a vécu toute sa vie. « Je suis enraciné dans la culture où je suis né et dans laquelle j'ai grandi, à Northampton. J'ai les mêmes amis aujourd'hui qu'il y a trente ans. J'ai de la famille tout autour de moi. Je n'ai jamais habité à plus de quatre miles de mon lieu de naissance, ça a un effet stabilisant. »

L'auteur n'a jamais non plus ressenti le besoin de voyager. « Ça ne m'intéresse pas d'aller où que ce soit. Je peux aller où je veux dans ma tête. Peu importe l'endroit où je suis vraiment. Ça n'est que mon corps. Et bien que ce soit un très bon corps, et très beau, ça n'est pas la partie de moi la plus importante. La partie la plus importante, elle va où elle veut. »

Confort et sécurité

Bien que Moore refuse d'accepter l'argent des droits de plusieurs films, les royalties des ventes de ses romans graphiques correspondants sont substantielles. « J'ai toujours plus d'argent que nécessaire… j'arrive à un moment de ma vie où je cherche moins de confort et moins de sécurité. Je vois le confort et la sécurité comme des choses qui nuisent à mes capacités. Et je n'ai rien contre l'inconfort. C'est de là que je viens. »

À droite : Double couverture riche en détails pour *Dodgem Logic* n° 3, dessinée par Alan Moore et colorisée par Wallace Create.

En bas, à droite : La couverture de Mitch Jenkins pour *Dodgem Logic* n° 5.

Magie

Si Moore ne juge pas nécessaire l'accomplissement de nombreux rituels formels, la magie imprègne sa vie et affecte ses relations avec le monde. « Il est difficile de marcher à côté d'un feu de signalisation sans considérer ses changements de couleur du rouge à l'orange, puis au vert sous le prisme de leur signification kabbalistique. La magie est, dans un certain sens, une sorte de langue qui permet de lire l'univers. Un langage de symboles grâce auquel on peut extraire le sens des choses les plus banales. »

Conclusion

Aussi typiquement symétrique qu'une de ses histoires, la carrière d'Alan Moore a accompli une révolution complète. Non seulement en publiant le fanzine *Dodgem Logic* comme il l'avait souhaité dans sa jeunesse, mais aussi en utilisant ses bénéfices pour soutenir la communauté où il a grandi. « Je suis revenu au point où j'en étais avant de commencer dans le milieu de la BD mais à un niveau différent de la spirale, plus compétent et plus puissant. À présent, je peux vraiment faire ce que je voulais faire quand j'avais vingt ans, avant d'emprunter cette longue déviation. »

Moore n'a pas ralenti. Il reste aussi prolifique, innovant et créatif que jamais, avec *Jerusalem*, *The Moon and Serpent Bumper Book of Magic*, *La Ligue*, de nombreuses apparitions sur scène, des projets musicaux et la possibilité d'un film et d'une série TV d'après *Jimmy's End*.

« J'imagine que lorsque je tomberai mort sur ma machine à écrire, alors, et pas avant, je prendrai conscience de l'œuvre que je laisse derrière moi. Je suis sûr qu'elle sera composée à quatre-vingts pour cent de crotte mais il y aura bien un ou deux bons trucs qui resteront, les derniers auxquels je m'attendais. »

Bibliographie & chronologie

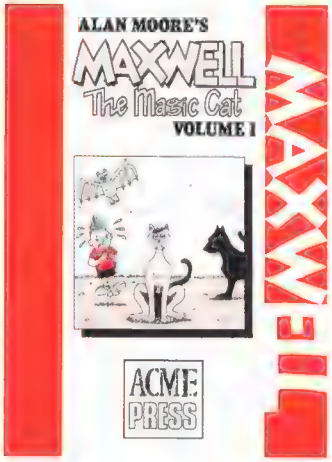
Heureusement, la plupart des grandes œuvres d'Alan Moore reste disponible par le biais de divers recueils et de rééditions régulières. L'essentiel de ses travaux plus confidentiels est trouvable en librairies spécialisées et sur les sites d'enchères sur Internet, même si certaines pièces sont devenues très chères, quand on a la chance de mettre la main dessus.

Même si l'on trouve d'excellentes tentatives sur diverses sources en ligne, une bibliographie exhaustive, à jour et parfaitement exacte, d'Alan Moore s'avère un idéal inaccessible. *The Extraordinary Works of Alan Moore : Indispensible Edition* de George Khoury (TwoMorrows, 2007) propose une liste considérable. Aussi, notre bibliographie se base-t-elle sur les œuvres les plus faciles à trouver en recueil, ce qui offrira au lecteur une sélection des plus efficaces pour apprécier l'œuvre du scénariste.

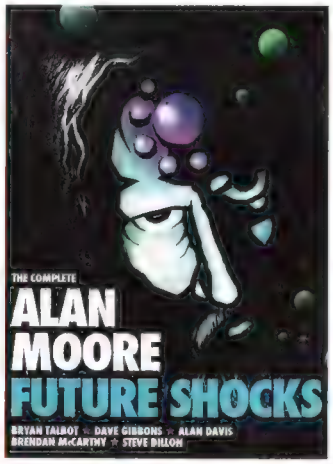
La chronologie qui commence ci-contre et continue jusqu'au centre du dépliant indique les événements les plus significatifs et date la majeure partie des travaux de Moore, tels qu'ils furent publiés dans des livres et autres périodiques. Bien que la publication effective ait pu prendre un certain temps après la date réelle d'écriture, ce schéma montre bien la grande polyvalence de l'auteur, sa prolificité et sa capacité à mener plusieurs projets de front.

(NdE : les traductions françaises sont indiquées en fin de paragraphe dans leur dernière édition disponible.)

Recueils



Maxwell the Magic Cat Volumes 1-4
(*Acme Press, 1986-87*)
Alan Moore
Quatre mince recueils du strip en cinq cases publié dans le journal *Northants Post* entre août 1979 et octobre 1986, sous le pseudonyme Jill de Ray, épuisés depuis longtemps. Bon nombre de ces strips ont également été repris dans le fanzine britannique *Speakeasy*.



The Complete Future Shocks
(*Titan, 2006*)
Réédition de tous les épisodes de *Future Shocks* de Moore dans 2000 AD (numéros 203, 209, 214, 217, 219, 234, 240, 242, 245-247, 249, 251-253, 257, 265, 267-273, 282, 291, 325, 329, 331 et 332), de *Time Twisters* (numéros 308-310, 315, 318, 320, 324 et 327), des strips d'*Abelard Snazz* (numéros 189-190, 209, 237-238, 245, 254 et 299), ainsi que de diverses histoires courtes extraites des numéros 278, 316, 322 et 323. Bon nombre de ces récits ont d'abord été recueillis dans deux éditions sous couverture souple : *Alan Moore's Twisted Times* et *Alan Moore's Shocking Futures* chez Titan en 1986. *Les Inédits d'Alan Moore* chez Soleil US Comics en 2010.

The Complete D.R. & Quinch
(*Rebellion, 2010*) **Alan Moore & Alan Davis**
Recueil sous couverture souple des strips courts tirés de *2000 AD* n° 317, n° 350-359, n° 363-367 et du 1985 *Sci-Fi Special*. Ces strips sont publiés en couleur pour la première fois aux États-Unis dans *2000 AD Monthly* n° 1-5 (*Eagle Comics*). Par la suite, ils sont recueillis dans *D.R. & Quinch's Totally Awesome Guide To Life* (Titan, 1986), réédités en couleur dans *D.R. & Quinch : Definitive Edition* (Fleetway, 1991), en monochrome dans *The Complete D.R. and Quinch* (Titan, 2001), et publiés en édition cartonnée limitée : *The Complete D.R. and Quinch: Collector's Edition* (Titan, 2004). *Les Introuvables d'Alan Moore : D.R. & Quinch, délinquants cosmiques* chez Soleil US Comics en 2011.

The Ballad of Halo Jones
(*Rebellion, 2007*) **Alan Moore & Ian Gibson**
Réédition de toutes les bandes d'*Halo Jones* tirées de *2000 AD* n° 376-385, 405-415 et 451-466. Publié à l'origine en trois tomes par Titan Books (tous en 1986), puis en un seul volume, *The Complete Ballad Of Halo Jones* (Titan 2001), puis en édition cartonnée et limitée en 2003. *Les Trésors d'Alan Moore, La Ballade d'Halo Jones* chez Soleil US Comics en 2011.

Skizz (*Rebellion, 2005*)
Alan Moore & Jim Baikie
Édition souple reprenant tous les épisodes de *Skizz* tirés de *2000 AD* n° 308-315, 317-318 et 321-330. Publié à l'origine par Titan Books en 1989.

Ni recueillis ni réédités

Il y a de nombreux comics contenant des récits d'Alan Moore qui n'ont jamais été réédités ni repris en recueil souple ou cartonné. La suite ne concerne que les histoires en plusieurs parties et les œuvres non terminées.

Three Eyes McGurk and His Death Planet Commandos
Steve Moore & Alan Moore
Quatre épisodes créés pour *Dark Star* sous les pseudonymes Pedro Henry et Curt Vile, réédités dans le comic book underground américain *Rip Off Comix* n° 8 (1981).

Roscoe Moscow
(*Sounds du 31 mars 1979 au 28 juin 1980*)
The Stars My Degradation
(*Sounds du 12 juillet 1980 au 19 mars 1983*)
Alan Moore & Steve Moore
Sous le pseudonyme de Curt Vile, Moore a réalisé environ 160 strips pour *Sounds*, plusieurs épisodes spéciaux plus longs pour les numéros de Noël du magazine (1980, 1981 et 1982), ainsi que *The Rock'n'Roll Zoo* en 1981. Moore ne souhaite pas voir ces bandes rééditées.

Doctor Who Magazine n° 14–15
(*Marvel UK, 1985*)
Alan Moore, David Lloyd & John Stokes
Réédition couleur de deux histoires courtes sérialisées au Royaume-Uni dans *Doctor Who Weekly* n° 35-38 et n° 40-43. Des bandes auto-conclusives tirées de *Doctor Who Monthly* n° 47, 51 et 57 sont rééditées par Marvel UK dans *The Daredevils* n° 5–7.

Nightraven (*Marvel UK, 1982–83*)
Alan Moore avec des illustrations ponctuelles d'Alan Davis et Paul Neary
Les récits en prose de Moore pour le personnage Nightraven, publiés dans *Marvel Super-Heroes* n° 390-395 et *Daredevils* n° 6-10 n'ont jamais été réédités.

Star Wars: The Empire Strikes Back
(*Marvel UK, 1981–82*)
Alan Moore, Alan Davis, John Stokes & Adolfo Buylla
Diverses histoires tirées des numéros n° 151, n° 154-156 et n° 159 de l'hebdomadaire britannique sont rééditées et colorisées dans *Classic Star Wars : Devilworlds* n° 1 et n° 2 (Dark Horse, 1996). Aucun recueil n'est disponible.

Star Wars, Mondes Infernaux chez Delcourt en 2011.

1963 n° 1-6 + Annuel inédit
(*Image Comics, 1993*)
Alan Moore, Rick Veitch, Stephen Bissette, Dave Gibbons et autres artistes
Moore refuse toute réédition.

American Flagg ! n° 21–27
(*First Comics, 1985*)
Alan Moore, Larry Stroman & Don Lomax

Big Numbers n° 1 & 2
(*Mad Love, 1990*)
Alan Moore & Bill Sienkiewicz
Format carré de 25 x 25 cm. Un exemplaire pirate du n° 3 existe également, dessiné avant que le projet ne soit abandonné.

Violator n° 1–3 (*Image Comics, 1994*)
Alan Moore, Bart Sears, Greg Capullo & Mark Pennington

Youngblood n° 1, 1+ & 2
(*Awesome Comics 1997–98*)
Alan Moore, Steve Skroce & Lary Stucker

Prose

Voice of the Fire (*Top Shelf, 2004*)
D'abord publié uniquement au Royaume-Uni en édition poche par Victor Gollanz en 1996. Une nouvelle édition a paru en 1997 chez Indigo Books. Top Shelf publie la première édition américaine en 2004 avec des illustrations photographiques de José Villarrubia. Une édition souple du livre paraît en 2009. *La Voix du feu* chez Calmann-Lévy en 2008.

Alan Moore's Writing for Comics
(*Avatar Press, 2003*)
Un mince volume rééditant l'essai de Moore initialement paru dans *Fantasy Advertiser* n° 92-95 (1983-86), réédité ensuite dans le *Comics Journal* n° 119-121 (1988). Cette édition propose du matériel supplémentaire fourni par l'auteur.

25,000 Years of Erotic Freedom
(*Abrams, 2009*)
Réédition de l'article *Bog Venus Vs Nazi Cock Ring* tiré du magazine *Arthur* n° 25 (2009), contenant des illustrations et des photos non validées par Moore.

Des fictions courtes sont signées par Alan Moore dans les anthologies suivantes :

Liavek : Wizard's Row (*Ace Books, 1987*)
Contient *Hypothetical Lizard. L'Hypothèse du lézard* chez Les Moutons Électriques en 2005.

Now We Are Sick : An Anthology of Nasty Verse (*Dreamhaven Books, 1991*)
Contient *The Children's Hour.*

The Starry Wisdom : A Tribute to H.P. Lovecraft (*Creation Books, 1994*)
Contient *The Courtyard.*

Dust : A Creation Books Reader
(*Creation Books, 1995*)
Contient *Recognition* et *Zaman's Hill.*

Forbidden Acts (*Avon Books, 1995*)
Contient *Light Of Thy Countenance.*

The Thackery T. Lambshead Pocket Guide to Eccentric And Discredited Diseases (*Night Shade Books, 2003*)
Contient *Fuseli's Disease.*

London : City of Disappearances (*Hamish Hamilton/Penguin, 2006*)
Contient *Unearthing.*

Lectures complémentaires

Longs entretiens avec Moore, rééditions de bandes rares, illustrations et autres travaux difficiles à trouver.

Alan Moore (*Pocket Essentials, 2009*)
Nouvelle édition de la courte biographie publiée par Lance Parkin en 2001.

Alan Moore : Comics as Performance, Fiction as a Scalpel
(*University Press of Mississippi, 2009*)
Étude académique de l'œuvre de Moore par Annalisa Di Liddo.

Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman (*Abiogenesis Press, 2003*)
Livre hommage pour les cinquante ans de l'auteur, contenant de longs entretiens, des rééditions de strips rares, des illustrations et d'autres matériels difficiles à dénicher.

Alan Moore Spells it Out
(*Airwave, 2005*)
Alan Moore's Exit Interview
(*Airwave, 2007*)
Ces deux ouvrages sont de longues interviews menées par Bill Baker. *Alan Moore Spells it Out* a été réédité avec une bibliographie complémentaire sous le titre *Alan Moore : On His Work and Career* (Rosen Publishing, 2008).

The Extraordinary Works of Alan Moore : Indispensible Edition
(*TwoMorrows, 2007*)
Basée sur une longue interview de Moore par George Khoury, cette édition mise à jour contient aussi des rééditions de BD introuvables du scénariste, des hommages de ses co-auteurs et d'autres raretés.

À noter également :

I Have To Live With This Guy !
(TwoMorrows, 2001)
Contient des interviews de Moore et Melinda Gebbie, ainsi que du matériel rare de l'auteur.

Kimota ! The Miracleman Companion
(TwoMorrows, 2001)
Étude en profondeur de l'affaire Marvelman / Miracleman, contenant des interviews et des raretés, par George Khoury.

Poisoned Chalice :
The Extremely Long and Incredibly Complex Story of Marvelman
(Monkeybrain Books, 2011)
Enquête contemporaine sur l'histoire compliquée de Marvelman et de Miracleman par Pádraig Ó Méalóid, contenant de nouveaux entretiens avec Moore.

Heroes & Monsters :
The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen
(Monkeybrain Books, 2003)
A Blazing World :
The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen Volume Two
(Monkeybrain Books, 2004)
Impossible Territories :
An Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen: The Black Dossier *(Monkeybrain Books, 2008)*
Guides soigneusement annotés des livres de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, par Jess Nevins.

Notes

Abuitua/The Idler, 1998
Entretien avec Matthew de Abuitua dans *The Idler*, février/mars 1998
The Advocate, 2004
José Manuba, entretien dans *The Advocate*, 16 mars 2004
Alfred/Quantum Zone, 1999
Entretien des artistes avec Will Alfred pour son site internet, novembre 1999
www.quantumzone.org/behind_the_scenes/entretiens/abc_artists.entretien.htm
Amacker/Mania, 2006
Entretien avec Kurt Amacker dans *Mania*, 2006
www.mania.com/comicscape_april_19_2006_article_51044.html
Amacker/Mania, 2007
Entretien avec Kurt Amacker dans *Mania*, 2007
www.mania.com/opening-black-dossier-alan-moore-entretien-partone_article_56564.htm
Amacker/Mania 2009
Entretien avec Kurt Amacker dans *Mania*, 2009
www.mania.com/alanmoore-reflects-marvel-man_article_117413.htm
Apollox, 1995
Alex Green, entretien dans *Apollox*, 1995
www.fortunecity.com/victoriana/dureer/229/alex.html
Ashford/Speakeasy n°47, 1985
Entretien dans *Speakeasy* n°47, Richard Ashford, janvier 1985
Ashford/Speakeasy n°52, 1985
Entretien dans Speakeasy n°52, Richard Ashford, juillet 1985
Ashford/Speakeasy n°54, 1985
Conversation avec Chris Claremont dans *Speakeasy* n°54, Richard Ashford, septembre 1985
Ashford/Speakeasy n°65/85, 1986/1988
Entretien dans *Speakeasy* n°65, reprise dans le n°85, Acme Press Ltd., 1986 et 1988
Askwith/Locus, 2003
Entretien par Mark Askwith dans *Locus* vol. 51 n°1, Locus Publications, juillet 2003
Avatar Press, 2003
Entretien promotionnel sur le site Internet d'Avatar Press, 2003
www.avatarpress.com/anothersuburbanromance
Aybandt/Overstreet's Fan Magazine
Entretien avec Joseph P. Aybandt dans *Overstreet's Fan Magazine*
Babcock/Arthur, 2003
Entretien avec Jay Babcock dans *Arthur* n°4, mai 2003
www.arthurmag.com/2007/05/10/1815
Babcock/LA Weekly, 2002
Entretien avec Jay Babcock dans *the LA Weekly News*, 2002
www.laweekly.com/2002-01-10/news/the-rational-shaman
Babcock (David J)/LA Weekly
David J, entretien avec Jay Babcock dans *the LA Weekly News*, www.davidonlinne.com/tang/laweek.ybt.html
Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
Entretien avec Bill Baker dans *Alan Moore Spells It Out*, Airwave Publishing LLC, 2005
BBC Radio One/Comics News Monthly, 1984
Retranscription d'une interview de la BBC Radio One dans *Comics News Monthly* n°11, Fyng Pyng Enterprises, juillet 1984
Beaton/Ninth Art, 2003
Entretien avec Frank Beaton dans *Ninth Art*, 2003
www.ninthart.org.display.php?article=536
Bell/I Have to Live with This Guy!, 2002
Entretien avec Blake Bell dans *I Have to Live with This Guy !*, septembre 2002
Benkemoun/Comic Box, 2004
Entretien avec Lise Benkemoun sur le site internet de Comic Box, 2004, www.comicwondernews.com/cgi-bin/dansdex.cgi?column=entretiens&page=73
Bissette/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
Stephen Bissette dans *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman*, Abogeness Press, 2003
Bissette & Wiater/Comic Book Rebels, 1993
Entretien avec Stanley Wiater et Stephen R. Bissette dans *Comic Book Rebels*, 1993
Bleeding Cool, 2010
Jacen Burrows entretien avec *Bleeding Cool*, 2010
www.bleedingcool.com/2010/06/07/jacen-burrows-galan-moores-neonomicon-puff-piece-entretien-of-the-week
Boucher/LA Times, 2008
Entretien avec Geoff Boucher dans *Los Angeles Times*, 18 septembre 2008
http://herocomplex.latimes.com/2008/09/18/alan_moore_on_w
Braden/Riot Magazine, 1997
Entretien avec Scott Braden dans *Riot Magazine* n°0, septembre 1997
Brady/The Mania, 1999
Entretien avec Matt Brady dans *The Mania*, octobre 1999
http://homepages.tesco.net/~kettlecup/amms/why.htm
Brady/Newsarama, 2001
Entretien avec Matt Brady dans *Newsarama*, 2001
Brownstein/Feature, 1997
Entretien avec Charles Brownstein dans *Feature* vol. 3 n°2, été 1997
Burbey/The Comics Journal, 1987
Entretien avec Mark Burbey dans *the Comics Journal* n°93, janvier 1984
Parrne/Devour LiveJournal, 2009
Entretien avec Ross Parrne dans *Devour Live Journal*, 2009
http://rossparrne.livejournal.com/1007.html
Campbell/After the Snooter, 2002
Eddie Campbell dans *After the Snooter*, Eddie Campbell Books, juin 2002
Campbell/Egomania, 2002
Entretien avec Eddie Campbell dans *Egomania* n°2, Antelope Pineapple Pty Ltd., décembre 2002
Campbell/The Fate of the Artist (pt. 5), 2006
Sur le blog d'Eddie Campbell 'The Fate of the Artist' 2006, http://eddiecampbell.blogspot.com/2006/12/alan-moores-london-part-5.html
Campbell/The Fate of the Artist (pt. 6), 2006
Sur le blog d'Eddie Campbell 'The Fate of the Artist' 2006: http://eddiecampbell.blogspot.com/2006/12/alan-moores-london-part-6.html
Campbell/The Fate of the Artist, 2006
Sur le blog d'Eddie Campbell 'The Fate of the Artist' 2006 :
http://eddiecampbell.blogspot.com/2006/12/i-have-seendark-universe-yawning.html
Campbell/Fusion, 1984
Entretien avec Hugh Campbell dans *Fusion* n°2, février 1984
Chester/Amazing Heroes, 1985
Alan Davis entretien avec Les Chester dans *Amazing Heroes* n°85 Fantagraphic Books, Inc., décembre 1985
Chester/Comics News Monthly, 1994
Alan Davis entretien avec Les Chester dans *Comics News Monthly* n°14, Flyng Pyg Enterprises, octobre 1994
Christensen & Seifert/Wizard Magazine, 1993
Entretien avec William A. Christensen et Mark Seifert dans *Wizard Magazine* n°27, novembre 1993
Christiansen/Yuggoth Cultures, 2007
Entretien avec William Christansen dans *Yuggoth Cultures*, Avatar Press Inc., septembre 2007
Clarke/The Telegraph, 2007
Entretien avec Susanna Clarke sur le site Internet de *The Telegraph*, 2007
www.telegraph.co.uk/culture/3668393/Alan-Moore-the-wonderful-wizard-of-...-Northampton.html
Collins/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
Mike Collins dans *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman*, Abogeness Press, 2003
Comic Book Resources, 2009
Entretien avec Comic Book Resources, octobre 2009 www.comicbookresources.com/?page=article&id=23481
Comic Collector, 1992
Entretien avec Al Colombia dans *Comic Colector* n°6, Acme Publications Ltd., août 1992
Comic Heroes, 2009
Entretien avec *Comic Heroes* n°2, Future Publishing Ltd., été 2009
A Comic Shop/Bleeding Cool, 2010
Declaration postee par un comic shop durant le podcast Bleeding Cool
www.bleedingcool.com/2010/10/05/a-comic-shop-par-aaron-and-mike-a-look-through-tomorrow-comics
Cooke/Comic Book Artist, 2000
Entretien avec Jon B. Cooke dans *Comic Book Artist* n°9, TwoMorrows Publishing, Inc., août 2000
Csawza & Eno/Strange Things Are Happening, 1988
Entretien avec Vincent Eno et El Csawza dans *Strange Things Are Happening*, vol. 1 n°2, mai-juin 1988
Day/LA Times, 2001
Entretien avec Patrick Day dans *Los Angeles Times*, 2001, http://articles.latimes.com/2001/sep/09/entertainment/ca-43671
Diamond Previews, 2009
Entretien avec *Diamond Previews*, 2009, http://previewsworld.com/publicdefault.aspx?t=1&n=1&c=68&s=462&a=/9482&ssd=
Diggle/Ralf Hildebrandt, 1996
Entretien avec Andy Diggle dans *Ralf Hildebrandt*, 1996, www.computerbeschimpfung.de.entretiens/moore.shtm
Doran/The Stool Pigeon, 2010
Entretien avec John Doran dans *The Stool Pigeon*, été 2010
www.thestoolpigeon.co.uk/features.alan-moore.htm
Dueben/Comic Book Resources, 2010
Stephen Bissette, entretien avec Alex Dueben dans *Comic Book Resources*, 2010, www.comicbookresources.com/?page=article&id=26975
Duncan/Arken Sword, 1985
Entretien avec Paul Duncan dans *Arken Sword* n°13/14, 1985
Duncan/Arken Sword, 1987
Dave Gibbons, entretien avec Paul Duncan dans *Arken Sword* n°22, 1987
Epstein/Slush Factory
Eddie Campbell, entretien avec Daniel Epstein dans *Slush Factory*
www.slushfactory.com/features/articles/051402-eddie.php
Epstein/Suicide Girls, 2004
Entretien avec Daniel Robert Epstein dans *Suicide Girls*, 2004
http://suicidegirls.com/entretiens/Alan%20Moore%20-%20The%20Mirror%20of%20Love
Fatea, 1992
Entretien avec Fatea, *the Mystic Music Magazine* n°17, 1992
Firestone/Salon, 2009
Entretien avec Andrew Firestone dans *Salon*, mars 2009
www.salon.com/books/int/2009/03/05/alan_moore_q_a
Gaiman/Knave, 1986
Entretien avec Neil Gaiman dans *Knave*, Galaxy Publications, 1986
Gehr/The Village Voice, 2006
Entretien avec Richard Gehr dans *The Village Voice*, août 2006
www.villagevoice.com/2006-08-15/books/a-an-moore-s-girlsgone-wilde
Ghirotti/Blood on the Sky/Omelette, 2007
Entretien avec Joaquim Ghirotti sur le site Internet portugais Omelette
https://bloodonthesky.blogspot.com/2007/12/entretien-with-alanmoore.html
Glover/Headpress, 2007
Entretien avec Jerry Glover dans *Headpress* n°27, septembre 2007
Goodman/Paranormal Magazine, 2009
Entretien avec Robert Goodman dans *Paranormal Magazine* n°41, Jazz Publishing, novembre 2009
Gopalan/Entertainment Weekly, 2008
Entretien avec Nisha Gopalan dans *Entertainment Weekly* 2008 www.ew.com/ew/article/0,,20213004,00.html
Graydon/BBC, 2001
Entretien avec Danny Graydon sur le site Internet de la BBC, 2001
www.bbc.co.uk/dna/collective/A1[illegible]
Groth/The Comics Journal, 1990
Entretien avec Gary Groth dans *The Comics Journal* n°138, octobre 1990
Harrison/The Word, 2008
Entretien avec Andrew Harrison dans *The Word*, 2008
www.wordmagazine.co.uk/content/word_mars-issue-extendededition-more-alan-moore
Hasted/The Guardian, 2000
Entretien avec Nick Hasted dans *The Guardian*, 1er juin 2000
www.guardian.co.uk/fi.m/2000/jun/01/artsfeatures.fiction
Home, 2000
Iain Sinclair & Stewart Home sur son site Internet
www.stewarthomesociety.org/laws/sinclair.htm
Hutchins/Wizard, 1999
Entretien avec Chris Hutchins dans *Wizard* n°95, juillet 1999
Dansfdansity, 1994
David Lloyd, entretien dans *Infinity* n°5 & 6, Bradstowe Publications, juin et août 1994
Jamieson/The Daily Herald, 2001
Entretien avec Teddy Jamieson dans *The Daily Herald*, 2001
www.heraldscotland.com/sport.spl/aberdeen/hellraiser-alanmoore-reinvented-the-comic-book-at-a-stroke-now-his-darkimaginings-are-being-johnny-depp-s-pay-packet-1.166720
Johnston/A Small Killing, 2003
Dans un article d'Antony Johnston publié dans la version d'Avatar Press de *A Small Killing*
Johnston/Comic Book Resources, 2005
Par ant à Rich Johnston dans *Comic Book Resources*, mai 2005
www.comicbookresources.com/?page=article&id=14937
Kavanagh/Blather, 2000
Entretien avec Barry Kavanagh dans *Blather.net*, 2000
www.blather.net/articles/amoore/from_hell.html
Kendall/The Edge, 1997
Entretien avec David Kendall dans *The Edge* n°5, 1997
http://homepages.tesco.net/~kettlecup/amms/moore1.htm
Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
Entretien avec George Khoury dans *The Extraordinary Works of Alan Moore* (Indispensible Edition), décembre 2008
Khoury/Jack Kirpar Collector, 2000
Entretien avec George Khoury dans *Jack Kirpar Collector* n°30 en 2000
Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
Entretien avec Stewart Lee sur la BBC, janvier 2005, www.comicbookresources.com/?page=article&id=4533
Lewis/Uncut Magazine, 2000
Entretien avec Simon Lewis dans *Uncut Magazine*, septembre 2000
Mahaut/Swof, 1999/2000
Entretien avec Stéphane Mahaut dans le magazine suédois *Swof* n°28, hiver 1999/2000
Martini/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2002
Entretien avec Omar Martini dans *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman*, Abogeness Press, 2003
McTigue/Vampirella Comics Magazine, 2003
Entretien avec Maureen McTigue dans *Vampirella Comics Magazine* n°1, Harris Publications Inc., octobre 2003
Meadows/Tripwire, c. 2000
Entretien avec Joel Meadows dans *Tripwire*, vers 2000
Mealoid/Forbidden Planet, 2008
Entretien avec Padraig Ó Méalóid dans Forbidden Planet, 2008
(1) http://forbiddenplanet.co.uk/blog/2008/were-off-to-see-thewizard-the-wonderful-wizard-of-northampton-padraig-o-mealoidtalks-to-alan-moore
(2) http://forbiddenplanet.co.uk/blog/2008/you-want-moore-you-got-it
Mealoid/Forbidden Planet, 2009
Entretien avec Padraig Ó Méalóid dans *Forbidden Planet*, 2009
(1) http://forbiddenplanet.co.uk/blog/2009/talkdansg-to-anextraordinary-gentleman-of-letters-part-one-padraig-chatswith-alan-moore
(2) http://forbiddenplanet.co.uk/blog/2009/language-joyce-newtonbooffres-magic-and-drugs-advice-part-two-of-padraigs-withalan-moore
Méaloïd/Glycon, 2008
Entretien avec Padraig Ó Méalóid dans *Glycon*, 2008
http://glycon.livejournal.com/10446.html
Meth, 1998
Entretien avec Clifford Meth sur son site Internet, 1998
www.cliffordmeth.com.alanmooreinterkstociff.pt1.htm
Millidge, 2010
Entretien avec l'auteur réalisé en 2010
The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
Retranscrit du film documentaire *The Mindscape of Alan Moore* réalisé par DeZ Vylenz Copyright © 2003, 2006 Shadowsnake Ltd
www.shadowsnake.com
Modern Masters, 2003
Alan Davis, entretien dans *Modern Masters* 1, TwoMorrowsPublishing, avril 2003
Moore/The Birth Caul, 1995
Texte tiré de *The Birth Caul*
Moore/Captain Britain, 2002
Introduction de Moore dans le recueil *Captain Britain* paru chez Marvel Comics, janvier 2002
Moore/Dodgem Logic, 2010
Tiré de l'article de Moore « Burroughs » dans *Dodgem Logic* n°5, Knockabout/Mad Love, août/septembre 2010
Moore/From Hell: The Compleat Scripts, 1995
Tiré de *From Hell, The Compleat Scripts* volume 1, Borderlands Press, mars 1995
Moore/I Keep Coming Back/It's Dark in London, 1996
Tiré de « I Keep Coming Back » publié dans le livre *It's Dark in London*, 1996
Moore/KAOS, 2002
Essai de Moore dans *KAOS* n°14, avril 2002, www.brooo.com/kaos.kaos.pdf
Moore/Locus +, 1995
Tiré d'un article de Moore dans Locus +, 1995, www.locuspubs.org/x.ames.htm
Moore/Maxwell the Magic Cat, 1996
Tiré de la postface de Moore pour *Maxwell the Magic Cat*, Volume 1, Acme Press Ltd., 1996
Moore/The Observer, 2000
Tiré de l'hommage à William Blake écrit par Moore pour *The Observer* n°22, octobre 2000
Moore/Shocking Futures, 1986
Tiré d'une introduction de Moore pour *Shocking Futures*, Titan Books, 1986
Moore/Taboo, 1988
Tiré d'une introduction de Moore pour *Taboo* n°1, Spiderbaparr Graffix, automne 1988
Moore/Voice of the Fire
Tiré de *voice of the Fire*
Mouchart/Eurocomics
Entretien avec Benoît Mouchart dans *Eurocomics*
http://comicsuk.mkm-wpe.com
Murphy/Laura Hird, 2006
Entretien avec Peter Murphy sur le site internet de Laura Hird, 2006
www.laurahird.com/newsreview/alanmooreentretien.htm
Musson/Mustard, 2006
Entretien avec Alex Musson dans *Mustard* n°6, janvier 2006
Pappu/Salon, 2000
Entretien avec Sridhar Pappu dans *Salon*, octobre 2000
http://dir.salon.com/people/feature/2000/10/18/moore
Parkhouse/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
Steve Parkhouse dans *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman*, Abogeness Press, 2003
Private Correspondence & Communication
Correspondance privée avec l'auteur
Ptolemaic Terrascope, 1991
Entretien dans *Ptolemaic Terrascope* n°8, 1991
Publisher's Description
Description de l'éditeur de *The Haunter of the Dark*, Creation Oneiros, 2006
Rigpar/BBC News, 2008
Entretien avec Nic Rigpar sur le site Internet de la BBC, mars 2008
http://news.bbc.co.uk/1/hi/Entertainment/7307303.stm
Robinson/The Onion, 2001
Entretien avec Tasha Robinson dans *The Onion AV Club*, octobre 2001
www.avclub.com/articles/alan-moore,13740
Rogers/Wired, 2009
Entretien avec Adam Rogers dans *Wired Magazine*, 2009
www.wired.com/Entertainment/hollywood/Magazine/17-03/ff_moore_qa?currentPage=1
Rose/The Guardian 2009
Steve Rose dans *The Guardian* du 16 Mars 2009, www.guardian.co.uk/books/2009/mar/16/alan-moore-watchmen-lost-girls
Ross/The Idler
Entretien avec Jonathan Ross dans *The Idler*
http://idler.co.uk/conversations.conversations-alan-moore
Salisbury/Artists on Comic Art, 2000
Dave Gibbons, entretien avec Mark Salisbury dans *Artists on Comic Art*, Titan Books, septembre 2000
Santala/eReady Steady Book, 2006
Entretien avec Simo Santala dans *Ready Steady Book*, 2006
www.readysteadybook.com/Article.aspx?page=alanmoore
Secret Headquarters, 2010
Declaration postee sur le site internet de Secret Headquarters comic store, 2010, www.bleedingcool.com/2010/10/12/secretneadquarters-censors-alan-moore-and-jacen-burrows-neonomicon
Skidmore/Fantasy Advertiser, 1988
Entretien avec Martin Skidmore dans *Fantasy Advertiser* n°100, mars 1988, www.phoenixthart.com.feuilleton/2006/06/24/watchmen
Stachelski/Fantasy Express, 1983
Entretien avec Eddie Stachelski dans *Fantasy Express* n°5, printemps 1983
Stewart/The Comics Journal, 1987
Entretien avec Bob Stewart dans *The Comics Journal* n°116 Fantagraphics Books, Inc., juillet 1987
Steward/Northampton Chronicle, 2010
Entretien avec Stephanie Steward dans *The Northampton Chronicle*, novembre 2010, www.northamptonchron.co.uk/news/local.seasonal.gift_from_a_famous_resident_1_1681009
Stiles, c. 2005
Dave Gibbons site sur le site Internet de Steve Stiles www.stevestiles.com/watchmen.htm
Stone/Comic Book Resources, 2001
Entretien avec Brad Stone dans *Comic Book Resources*, 2001
www.comicbookresources.com/?page=article&id=511
Stone/Newsweek, 2001
Entretien avec Brad Stone dans *Newsweek*, 2001
www.newsweek.com/id/[illegible]
The Strand/BBC Radio 4, 2010
Entretien pour *The Strand*, BBC Radio 4, 4 juillet 2010
Submedia, 1999
B.I.S.envoiewecz, entretien dans *Submedia* n°1, Woodhaus Studios, 1999
The Sunday Times, 2009
Entretien avec *The Sunday Times*, 8 mars 2009
Tantimedh/Bleeding Cool, 2010
Entretien avec Adi Tantimedh dans Bleeding Cool, septembre 2010
www.freetopco.com/2010/[illegible]/free-speaking-to-adi-tantimedh-2-to-adi-tantimedh
Tantimedh/Comic Book Resources, 2006
Entretien avec Adi Tantimedh dans *Comic Book Resources*, 2006
www.comicbookresources.com/?page=article&id=7151
Thill/Salon, 2004
Entretien avec Scott Thill sur le site Internet *Salon* en 2004
http://dir.salon.com/books/int/2004/07/22/moore/index.html
Thompson/Amazing Heroes, 1985
Entretien avec Kim Thompson dans *Amazing Heroes* n°71, Fantagraphics Books, Inc., mai 1985
True Brit, 2004
Entretien dans *True Brit*, TwoMorrows Publishing, juillet 2004
Vineyard/MTV, 2007
Entretien avec Jennifer Vineyard pour MTV, 2007, www.mtv.com/shared/movies/entretiens/mv/moore_alan_060315
Watkins/Nerve, 2006
Entretien avec Gwynne Watkins dans *Nerve*, 2006
www.nerve.com/content/the-brothers-freud
Wein/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
Len Wein dans *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman*, Abogeness Press, 2003
Whiston/Zarjaz, 2002
Entretien avec Daniel Whiston dans *Zarjaz* n°3 et 4, septembre et octobre 2002
YouTube
Entretien sur www.youtube.com/watch?v=n8vsJK83ME posté en octobre 2007

Références des citations

INTRO

p.6, épigramme: The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p 10, epigramme: Musson/Mustard, 2006
p 11, para. 7 ligne 3: Musson/Mustard, 2006
p 13, para 1 ligne 1: Clarke/The Telegraph, 2007
p 13, para 5 ligne 2: Winston/Zarjaz, 2002
p 13, para 5 ligne 5: Milidge, 2010
p 13, para 6 ligne 3: Epstein/Suicide Girls 2004
p 13, para. 9 ligne 4: Campbell/After the Shooter, 2002
p 13, para. 10, ligne 1: Robinson/The Onion 2001
p 14, para 1 ligne 4: Epstein/Suicide Girls 2004

CHAPITRE UN

p 18, épigramme: Milidge 2010
p 18, para 2 ligne 2: Khoury/ The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 18, para. 3, ligne 3: Milidge, 2010
p 18, para 4 ligne 6: The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p 18, para 5, ligne 6: Groth/The Comics Journal, 1990
p 18, legende: Milidge, 2010
p.19, para. 1, ligne 2: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 20, para. 3, ligne 3: Groth/The Comics Journal 1990
p 20, para 4 ligne 5: Milidge, 2010
p 20, encadré para 1 ligne 3: Milidge 2010
p 20, encadré para. 2 ligne 1: Milidge 2010
p 20, encadré para. 3 ligne 4: Khoury/ The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.21, legende: Milidge 2010
p 22, épigramme: Duncan/Arken Sword, 1985
p 23, para. 1 ligne 2: Campbell/Fusion 1984
p 23, para. 2 ligne 7: Duncan/Arken Sword, 1985
p 23, para. 3 ligne 1: Burbey/The Comics Journal, 1984
p 23, para 3 ligne 6: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 23, para 4 ligne 5: The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p.23, para 5 ligne 2: Pappu/Saxon, 2000
p 24, para. 1 ligne 5: Khoury/Jack Kirpar Collector 2000
p 24, para 2 ligne 3: Khoury/Jack Kirpar Collector 2000
p 24, para 3 ligne 5: Stachelski/Fantasy Express 1983
p 24, para. 4 ligne 7: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.24, para. 4 ligne 14: Cooke/Comic Book Artist 2000
p 24 para. 5 ligne 2: Duncan/Arken Sword, 1985
p.24, para. 6 ligne 2: Milidge, 2010
p.25, legende: Milidge, 2010
p 26, épigramme: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.26, para 2 ligne 1: Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p 26, para. 2 ligne 5: Milidge, 2010
p 26, para. 4 ligne 1: Milidge, 2010
p 26, para. 5 ligne 1: Milidge, 2010
p 26, para 6 ligne 1: Duncan/Arken Sword, 1985
p 26, para. 7 ligne 2: Milidge, 2010
p 26, legende: Milidge, 2010
p 27, para 1 ligne 2: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.27, para 2 ligne 4: Groth/The Comics Journal 1990
p 27, para. 5 ligne 1: The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p 27, para. 6 ligne 3: The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p 27, para. 7 ligne 2: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 27, para 8 ligne 2: The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p 27, para. 10, ligne 1, Robinson Mindscape /The Onion 2001
p 29, para. 1 ligne 3: Robinson/The Onion, 2001
p 29, para 2 ligne 2: Meth, 1998
p 29, legende 3: Amacker/Mirania 2009
p.30, para 4 ligne 8: Duncan/Arken Sword, 1985
p.30, para 5 ligne 2: Duncan/Arken Sword, 1985
p 30, para 6 ligne 4: Lewis/Uncut Magazine 2000
p.30, para 7 ligne 2: Groth/The Comics Journal 1990
p 30, para 8 ligne 3: Meth, 1998
p 32, épigramme: Milidge 2010
p 32, para 1 ligne 2: Milidge, 2010
p 32, para 2 ligne 1: Milidge, 2010
p 32, para 3 ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 32, para 3 ligne 6: Groth/The Comics Journal, 1990
p 32, para 5 ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 35, para 4 ligne 3: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 35, para 4 ligne 7: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 35, para 6 ligne 5: Groth/The Comics Journal, 1990
p 35, para 7 ligne 5: Groth/The Comics Journal, 1990
p.35, para. 8 ligne 1: Ptolemaic Terrascope, 1991
p 36, épigramme: Milidge 2010
p.36, para 1 ligne 2: Groth/The Comics Journal, 1990
p 36, para 2 ligne 2: Milidge, 2010
p.36, para. 3, ligne 2: Milidge, 2010
p 36, para. 5 ligne 2: Milidge, 2010
p 36, para 6 ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 36, para 7 ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 36, para. 8 ligne 1: Milidge, 2010
p.37, para. 2 ligne 2: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 38, para 2 ligne 1: Stone/Comic Book Resources, 2001
p 38, para 3 ligne 1: Groth/The Comics Journal, 1990
p 38 para 4 ligne 3: The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p 38, para 5 ligne 1: Stone/Comic Book Resources, 2001
p 38, para 6 ligne 1: Ross/The Idler
p 38, para 7 ligne 3: Firestone/Salon, 2009
p 39, epigramme: Ridgar/BBC News, 2008
p 41, épigramme: Stone/Comic Book Resources, 2001
p 41, para 1, ligne 3: The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p 41, para. 1 ligne 4: Gaiman/Knave, 1986
p 41, para 2 ligne 2: Milidge 2010
p 41, para 3, ligne 4: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p.42, para 1 ligne 3: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 42, para 1, ligne 5: Csawza & Eno/Strange Things Are Happening, 1988
p 42, para 2, ligne 1: Groth/The Comics Journal, 1990
p 42, para 4 ligne 3: Milidge 2010
p 42, legende: Milidge 2010
p 43 para 1, ligne 2: Milidge 2010
p 43 para 2, ligne 2: Milidge, 2010
p 43, para. 4, ligne 6: Stone/Comic Book Resources 2001
p 43 para 5, ligne 7: Stone/Comic Book Resources 2001
p 44, para 2, ligne 1: Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
p 44, para 2, ligne 3: Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
p 44, para 3, ligne 1: Milidge 2010
p 44 para 3, ligne 3: Groth/The Comics Journal, 1990
p 44, para 4, ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 46, epigramme: Milidge, 2010
p 46, para 1, ligne 4: Milidge 2010
p 46, para 2, ligne 1 Milidge 2010
p 46, para. 4, ligne 5: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 46, para. 5 ligne 2: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 46, para 6 ligne 2: Milidge, 2010
p 47, para 3 ligne 6: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 47, legende: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 48, para 2 ligne 1: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 48, para 4 ligne 1: Duncan/Arken Sword, 1985
p 48, para 5 ligne 3: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 48, para 6 ligne 7: Groth/The Comics Journal, 1990
p.51, para 4 ligne 4: Groth/The Comics Journal, 1990
p 51, para 5 ligne 4 Méaloid/Forbidden Planet 2008
p 51, para 6, ligne 4: Milidge 2010
p 51, legende: Milidge, 2010
p 53, para. 1 ligne 9: Ptolemaic Terrascope 1991
p 53, para 2 ligne 2: Ptolemaic Terrascope, 1991
p.53, para. 5 ligne 2: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 53, para 7 ligne 4: Moore/Maxwell the Magic Cat, 1996

CHAPITRE DEUX

p 54, legende du bas: Milidge, 2010
p 54, legende du haut: Milidge, 2010
p 56, épigramme: Khoury/Jack Kirpar Collector, 2000
p 56, para. 1, ligne 2, Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 56, para 2 ligne 3: Burbey/The Comics Journal, 1984
p.56, para 2 ligne 8: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 56, para. 3 ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 56, para 6, ligne 3: Groth/The Comics Journal, 1990
p 56, para 6, ligne 5: Groth/The Comics Journal, 1990
p 56, para 7 ligne 3: Baker/Alan Moore Spells It Out 2005
p 58, para 2, ligne 14: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 58, para 3, ligne 5: Groth/The Comics Journal, 1990
p 58, para 4, ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.58, para 4 ligne 5: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 59, para 1 ligne 3: Ptolemaic Terrascope 1991
p 59, para 4, ligne 3 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 60, para 1, ligne 6: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 60 para 2, ligne 6: Moore/Shocking Features, 1986
p 60, para 4, ligne 6: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 62, para 3, ligne 6: Stress, c 2005
p.62, para 5, ligne 5: Baker/Alan Moore Spells It Out 2005
p 62, para 7, ligne 3: Whiston/Zarjaz, 2002
p 64, epigramme: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p 64, para 3, ligne 1: YouTube, 2007
p 64, para 3 ligne 9 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 66, para 1, ligne 4 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 67, para 2, ligne 1 Ashford/Speakeasy #52, 1985
p 67, para 4, ligne 6: Duncan/Arken Sword, 1985
p 67, para 6, ligne 6 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 69, para 1 ligne 15: Ashford/Speakeasy #54 1985
p 70 para 1, ligne 4, Moore/Captain Britain, 2002
p 70, para 2, ligne 1: Modern Masters, 2003
p 70, para 3, ligne 1: Chester/Amazing Heroes, 1985
p 70, para 4, ligne 2 Duncan/Arken Sword, 1985
p 70 para 4, ligne 6: Duncan/Arken Sword, 1985
p 71, para 2, ligne 4 Duncan/Arken Sword, 1985
p 71 para 3, ligne 2: Ashford/Speakeasy #47, 1985
p 71, para 5, ligne 2 Milidge 2010
p 71, legende: Milidge 2010
p 73 para 1, ligne 5 Duncan/Arken Sword, 1985
p 73 para 2, ligne 3 Duncan/Arken Sword, 1985
p 74 epigramme: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.74, para 1, ligne 9: Stachelski/Fantasy Express 1983
p 74 para 2, ligne 2 Ptolemaic Terrascope 1991
p 74 para. 3 ligne 2: Ashford/Speakeasy #65/85, 1986/1988
p 74 para. 6 ligne 2: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p /6 para. 1, ligne 5: Society of Strip Illustration Journal, mai 1981
p /6 para. 2 ligne 2 Ashford/Speakeasy #52, 1985
p /6 para 3 ligne 4: Ashford/Speakeasy #52, 1985
p /6 para. 4, ligne 5: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 76 para. 5 ligne 2: Ashford/Speakeasy #52, 1985
p 77, para. 1 ligne 4: Gaiman/Knave, 1986
p /9 para. 3, ligne 4: Amacker/Mania, 2009
p 79 para. 5 ligne 4: Chester/Amazing Heroes, 1985
p /9 para. 6 ligne 2: Modern Masters, 2003
p /9 para. 7 ligne 3: Modern Masters, 2003
p 80 para. 2, ligne 4: Ashford/Speakeasy #65/85, 1986/1988
p 80 para. 8 ligne 1: Amacker/Mania, 2009
p 82, epigramme: Milidge, 2010
p 82, para 3, ligne 11: Ashford/Speakeasy #52, 1985
p.82 para 4, ligne 5: Groth/The Comics Journal, 1990
p 83 para. 1 ligne 4: Ashford/Speakeasy #52, 1985
p.83 para. 2 ligne 2: Chester/Amazing Heroes, 1985
p 83 para. 2 ligne 11: Kavanagh/Blather.net, 2000
p.83 para. 3 ligne 1: Méaloid/Forbidden Planet, 2009
p.83 para. 4 ligne 1: Milidge, 2010
p.83 para. 5 ligne 4: Milidge, 2010
p.84 para. 1 ligne 4: Milidge, 2010
p.84 para. 1 ligne 7: Baker/Alan Moore Spells It Out 2005
p.84 para. 2, ligne 2: Ashford/Speakeasy #65/85, 1986/1988
p 84 para. 3 ligne 3: The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p 84 para. 3 ligne 7: BBC Radio One/Comics News Monthly 1984
p 84 para. 4 ligne 3: Infinity, 1994
p 84, para 4, ligne 5: Firestone/Salon, 2009
p 86, para 1, ligne 2: Kendall/The Edge, 1997
p 86 para 4 ligne 4: Duncan/Arken Sword, 1985
p 87 para. 1, ligne 4: Whiston/Zarjaz, 2002
p 87, para. 3, ligne 1: Kavanagh/Blather.net, 2000
p 87, para 4, ligne 4 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.87, para. 5, ligne 4: Kavanagh/Blather.net, 2000
p 89 para 2, ligne 3: Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p 89 para. 3, ligne 1: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 89 para. 6, ligne 13: Kavanagh/Blather.net, 2000
p 90 para. 2, ligne 3: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 90, para 3 ligne 9: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 90 para. 4, ligne 1: Gaiman/Knave, 1986
p 91 para. 2 ligne 5: Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 92, para. 3 ligne 3: Méaloid/Forbidden Planet, 2008
p 93 para. 2, ligne 2: Stachelski/Fantasy Express, 1983
p 93 para. 3, ligne 4: Gaiman/Knave, 1986
p.94 para. 5 ligne 3: Duncan/Arken Sword, 1985
p 96 para. 1, ligne 4, Groth/The Comics Journal, 1990
p 96 para. 3, ligne 5: Modern Masters, 2003
p 99 para. 1, ligne 6: Groth/The Comics Journal, 1990
p 99 para. 2 ligne 9: Chester/Comics News Monthly 1994
p 99 para. 3, ligne 6: Groth/The Comics Journal, 1990
p 100 para. 6, ligne 6. Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 100 para 8 ligne 1: Musson/Mustard, 2006
p 100 para 9, ligne 1: Fatea, 1992
p.103, para. 2, ligne 3: Méaloid/Forbidden Planet 2008
p 104 épigramme: Milidge, 2010
p.105 legendes: Portrait

CHAPITRE TROIS

p.108, épigramme: Pappu/Saxon, 2000
p.108, para 1, ligne 3 The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p 108, para 2, ligne 4 Campbell/Fusion 1984
p.108, para 2, ligne 6: Burbey/The Comics Journal 1984
p.108, para 4, ligne 1 Bissette & Water/Comic Book Rebels, 1993
p.110, para 3, ligne 4 Cooke/Comic Book Artist, 2000
p.110, para 4, ligne 5: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p 110, para 5, ligne 1 Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
p 115, para 1, ligne 3 Gaiman/Knave 1986
p.115, para 2, ligne 4 The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p 115, para 3, ligne 4 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.115, para. 4, ligne 10, Gaiman/Knave, 1986
p.116, para 1, ligne 3 The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p.116, para 3, ligne 3 Ptolemaic Terrascope 1991
p 116, para. 3, ligne 9 Bissette & Water/Comic Book Rebels, 1993
p.116, para 5, ligne 7 Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4 2005
p 117, para 1, ligne 2 Whiston/Zarjaz, 2002
p.117, para 2, ligne 4. Christensen & Seifert/Wizard Magazine, 1993
p 117, para 3, ligne 2 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.117, para. 4, ligne 3. Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.117, para 4, ligne 8 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.117, para. 6, ligne 2 Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p.118, para 2, ligne 2 Thompson/Amazing Heroes, 1985
p 118, para. 2, ligne 3 Burbey/The Comics Journal 1984
p.118, para 5, ligne 2: Stewart/The Comics Journal, 1987
p 120, para 2, ligne 3 Amacker/Mania 2009
p 120, para. 3, ligne 7 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p 120, para 3, ligne 14 Cooke/Comic Book Artist, 2000
p.120, para 5, ligne 5 Groth/The Comics Journal 1990
p 123, para. 4, ligne 3 Groth/The Comics Journal 1990
p.123, para 5, ligne 3 Amacker/Mania 2009
p.123, para. 6 ligne 4 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p 125, para 2 ligne 6. Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p 125, legende: Milidge, 2010
p.126, para 1 ligne 3 Groth/The Comics Journal, 1990
p.126, para. 3, ligne 6. The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p.127, para. 2 ligne 5: Skidmore/Fantasy Advertiser 1988
p.127, para. 3 ligne 3: Whiston/Zarjaz, 2002
p 127, para 4 ligne 1 Robinson/The Onion, 2001
p.128, para. 2 ligne 3. Groth/The Comics Journal, 1990
p.128, para. 3 ligne 2 Kavanagh/Blather.net 2000
p.128, para 4 ligne 3: Stewart/The Comics Journal, 1987
p.128, para 5 ligne 1. Salisbury/Artists on Comic Art, 2000
p 128, para 6 ligne 1 Duncan/Arken Sword, 1987
p 128, para. 7, ligne 1. Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.128, para 7, ligne 7: Skidmore/Fantasy Advertiser 1988
p 128, para 8 ligne 4. Salisbury/Artists on Comic Art, 2000
p 130, para 2, ligne 3 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.131, para 1 ligne 5. Stewart/The Comics Journal, 1987
p.131, para 2 ligne 4 Whiston/Zarjaz, 2002
p.131, para 3, ligne 1 The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p.132, para. 1, ligne 2: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.132, para 3 ligne 5 Meth 1998
p.132, para 6 ligne 1 Robinson/The Onion, 2001
p.133, para 1 ligne 1 Rogers/Wired, 2009
p.133, para. 2 ligne 1 Robinson/The Onion, 2001
p 135, para 1 ligne 11. Braden/Riot Magazine 1997
p 135. para 2 ligne 11. Ptolemaic Terrascope 1991
p 135, para 3 ligne 3 Milidge, 2010
p 135, para 3 ligne 7: Hutchins/Wizard, 1999
p.135, para. 4 ligne 3 Kavanagh/Blather.net, 2000
p 137, para 2, ligne 3 Thompson/Amazing Heroes, 1985
p.137, para. 3 ligne 5 True Brit 2004
p.137, para 4 ligne 4 Ashford/Speakeasy #65/85, 1986/1988
p 137, para 6 ligne 2 Ashford/Speakeasy #65/85, 1986/1988
p.137, para. 6 ligne 4 Ashford/Speakeasy #65/85, 1986/1988
p.138, para 2 ligne 4 Salisbury/Artists on Comic Art 2000
p 138, para. 3 ligne 4 Amacker/Mania, 2009
p.139, para. 1 ligne 1 Kavanagh/Blather.net 2000
p 139, para 2, ligne 3. Moore/Killing Joke 1986
p 141, para. 2 ligne 3. Thompson/Amazing Heroes, 1985
p 141, para. 2 ligne 4 Thompson/Amazing Heroes, 1985
p.142, encadré para 3 ligne 3: Meadows/Tripwire, c 2000
p.144, épigramme: Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.144, para. 4, ligne 4 Csawza & Eno/Strange Things Are Happening, 1988
p 144, para. 5, ligne 3 Duncan/Arken Sword, 1985
p 145, para. 1 ligne 3. Groth/The Comics Journal, 1990
p.145, para. 1 ligne 7 Groth/The Comics Journal, 1990
p.145, para 2 ligne 3. Groth/The Comics Journal, 1990

CHAPITRE QUATRE

p.148, épigramme: Askwith/Locus 2003
p 148, para. 2 ligne 3. Groth/The Comics Journal, 1990
p.148, para. 3 ligne 8. Groth/The Comics Journal, 1990
p.149, para 1 ligne 6 Moore/Taboo, 1988
p 149, para 2 ligne 3 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.149, para 3 ligne 3 Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p 149, para 4 ligne 2. Ptolemaic Terrascope 1991
p.154, para. 2, ligne 2 Robinson/The Onion, 2001
p 154, para 2, ligne 5 Kavanagh/Blather.net 2000
p 154, para. 3 ligne 1. Ptolemaic Terrascope, 1991
p 154, para 3 ligne 5 Ptolemaic Terrascope 1991
p.155, para 1 ligne 4 The Mindscape of Alan Moore 2003/2006
p.155, para. 2 ligne 2 Ptolemaic Terrascope 1991
p.155, para 3, ligne 2 Kavanagh/Blather.net 2000
p 155, para 4 ligne 2: Day/LA Times 2001
p.155, para 5 ligne 1. Mahaut/Swof, 1999/2000
p 155, para. 5 ligne 6. Kavanagh/Blather.net 2000
p.156, para 2 ligne 6: Milidge, 2010
p.156, para 3 ligne 1: Johnston/A Small Killing, 2003
p.156, para 5 ligne 11: Johnston/A Small Killing, 2003
p.158, para. 1 ligne 6: Kavanagh/Blather.net 2000
p.158, para. 2, ligne 1: Milidge, 2010
p.158, para 4, ligne 1 Johnston/A Small Killing, 2003
p.158, para 5, ligne 1. Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.158, légende du bas, Johnston/A Small Killing 2003
p.160, para 2, ligne 2 Kavanagh/Blather.net, 2000
p.160, para 2, ligne 4. The Sunday Times 2009
p.160, para. 3, ligne 1 Kavanagh/Blather.net, 2001
p.160, para 4, ligne 3. Groth/The Comics Journal, 1990
p.160, para 5 Milidge, 2010
p 160, para 6 ligne 6 Milidge 2010
p 160, para 7, ligne 6: Kavanagh/Blather.net, 2000
p.162, para 1, ligne 7: Epstein/Suicide Girls 2004
p.162, para 2, ligne 6. Martin/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p.162, para 3, ligne 7: The Advocate 2004
p.162, para 4, ligne 3 Beaton/Ndansth Art 2003
p 162, para 5, ligne 4. Epstein/Suicide Girls, 2004
p 164, para 1, ligne 1 Milidge 2010
p 164, para 2, ligne 2: Milidge, 2010
p 164, para 3, ligne 6: Csawza & Eno/Strange Things Are Happening, 1988
p 164 para 4, ligne 4, Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 164, legende: Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005

p 166, para. 2, ligne 7 : Groth/The Comics Journal, 1990
p 166 para. 3, ligne 2 : Robinson/The Onion, 2001
p 166 para. 3, ligne 3 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 166, para. 4, ligne 1 : Robinson/The Onion, 2001
p 166 para. 5, ligne 1 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 166 para. 6, ligne 1 : Groth/The Comics Journal, 1990
p 167, para. 1, ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 167, para. 2, ligne 4 : Fatea, 1992
p 167, para. 4, ligne 1 : Submedia, 1999
p 167, para. 4, ligne 5 : Comic Collector, 1992
p 167, para. 7, ligne 2 : Millidge, 2010
p 167, para. 8, ligne 1 : Jamieson/The Daily Herald, 2001
p 168, para. 1, ligne 3 : Millidge, 2010
p 168 para. 2, ligne 1 : Robinson/The Onion, 2001
p 168, para. 3, ligne 1 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 168, para. 5, ligne 1 : Abulrja/The Idler, 1998
p 169, para. 1, ligne 3 : Pappu/Salon, 2000
p 169, para. 2, ligne 3 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 169, para. 3, ligne 1 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 169, para. 4, ligne 1 : Millidge, 2010
p 174, para. 1, ligne 7 : Graydon/BBC, 2001
p 174, para. 2 ligne 1 : Lewis/Uncut Magazine, 2000
p.174, para. 3, ligne 2 : Robinson/The Onion, 2001
p.174, para. 4 ligne 3 : Stone/Newsweek, 2001
p.176, para. 1 ligne 1 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p.176, para. 3, ligne 3 : Ashwith/Locus, 2003
p.176, para. 4, ligne 1 : Bissette-Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 176, para. 5 ligne 2 : Epstein/Slush Factory
p.176, para. 6 ligne 2 : Brownstein/Feature, 1997
p.176, para. 7, ligne 9 : Epstein/Slush Factory
p.176, para. 8 ligne 5 : Robinson/The Onion, 2001
p 178, para. 2 ligne 4 : Brownstein/Feature, 1997
p.178, para. 4 ligne 9 : Stone/Newsweek, 2001
p 178, para. 5 ligne 2 : Epstein/Slush Factory
p 178, para. 6 ligne 9 : Kavanagh/Bather.net, 2001
p 178, para. 7, ligne 4 : Graydon/BBC, 2001
p 179, para. 1 ligne 1 : Robinson/The Onion, 2001
p 179, para. 1, ligne 5 : Moore/From Hell : The Compleat Scripts, 1995
p 179, para. 2 ligne 7 : Martin, Alan Moore.Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p.179, para. 3 ligne 1 : Lewis/Uncut Magazine, 2000
p 179, para. 4 ligne 1 : Murphy/Laura Hird, 2006
p 179, para. 5, ligne 1 : Martin, Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p.179, para. 6 ligne 7 : Thill/Salon, 2004
p.179, para. 8 ligne 1 : Goodman/Paranormal Magazine, 2009
p.179, para. 9 ligne 4 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p.179, légende : Campbell/The Fate of the Artist (pt. 5), 2006
p.180, para. 5 ligne 3 : Epstein/Slush Factory
p.180, para. 5 ligne 4 : Campbell/The Fate of the Artist (pt. 6), 2006
p.180, para. 10, ligne 1 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p.185, para. 2 ligne 2 : Clarke/The Telegraph, 2007
p.185, para. 3, ligne 1 : The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p.185, para. 5 ligne 4 : Bell/I Have to Live with This Guy!, 2002
p.185, para. 6 ligne 4 : Santaja/Ready Steady Book, 2006
p.186, para. 2, ligne 5 : Santaja, Ready Steady Book, 2006
p.187, para. 1 ligne 1 : Tantimedh/Comic Book Resources, 2006
p.187, para. 2 ligne 3 : Amacker/Mania, 2006
p.187, para. 3 ligne 3 : Santaja/Ready Steady Book, 2006
p.187, para. 4 ligne 3 : Santala/Ready Steady Book, 2006
p.188, para. 1 ligne 3 : The Mindscape of Alan Moore, 2003/2006
p.188, para. 3 ligne 2 : Amacker/Mania, 2006
p.188, para. 4, ligne 3 : Tantimedh/Comic Book Resources, 2006
p.188, para. 5 ligne 2 : Tantimedh/Comic Book Resources, 2006
p.188, para. 6 ligne 1 : Amacker/Mania, 2006
p.188 para. 7 ligne 1 : Tantimedh/Comic Book Resources, 2006
p.188, para. 8 ligne 1 : Clarke/The Telegraph, 2007
p.189, para. 3 ligne 6 : Whiston/Zarjaz, 2002
p.189, para. 4 ligne 3 : Ghirotti/Blood on the Sky/Omelette, 2007
p.189, para. 5 ligne 3 : Santala/Ready Steady Book, 2006
p.189, para. 6 ligne 1 : Tantimedh/Comic Book Resources, 2006
p.189 para. 7, ligne 1 : Watkins/Nerve, 2006
p.190, para. 2, ligne 4 : Bell/I Have to Live with This Guy, 2002
p.190, para. 3, ligne 3 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p.190 para. 5, ligne 2 : Ghirotti/Blood on the Sky/Omelette, 2007
p.190 para. 6, ligne 3 : McTigue/Vamprella Comics Magazine, 2003
p.190 para. 7, ligne 4 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p.190 para. 8, ligne 3 : Harrison/The Word, 2008

CHAPITRE CINQ

p 194 épigramme, Braden/Riot Magazine, 1997
p 194 para 5, ligne 2 : Dueben/Comic Book Resources, 2010
p 195 para 1, ligne 2 : Stone/Comic Book Resources, 2001
p 195 para. 2, ligne 5 : Millidge, 2010
p 195 para 3, ligne 9, Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 195 para 4, ligne 12 : Braden/Riot Magazine, 1997
p 196 para 3, ligne 4 : Diggle/Rafi Hinderbrandt, 1996
p 197 para. 1, ligne 4, Khoury/Jack Kirpar Collector, 2000
p 197 para 2, ligne 2 : Alan Moore Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 197 para 3, ligne 3 : Mangaut/Swof, 1999/2000
p 197 para 4, ligne 3 : Aybandt/Overstreet's Fan Magazine
p 197 para 5, ligne 3 : Khoury/Jack Kirpar Collector, 2000
p 198 para 1, ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 200 para 7, ligne 3 : Stone/Comic Book Resources, 2001
p 202 para 2, ligne 3 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.202, para 3, ligne 8 : Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
p 202, para 4, ligne 4 : Aybandt/Overstreet's Fan Magazine
p 204, para. 2, ligne 2 : Meth, 1998
p 207, épigramme : Moore, Keep Coming Back/It's Dark in London, 1996
p 207, para. 2, ligne 2 : Fatea, 1992
p 207, para. 4, ligne 7 : Millidge, 2010
p 208 para. 5, ligne 4 : Martin/Alan Moore Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 208 para 6, ligne 2 : Benkemoun/Comic Box, 2004
p 210 épigramme : Babcock/LA Weekly, 2002
p 210 para 2, ligne 2 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 210 para 3, ligne 4 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 210 para 4, ligne 8 : Cooke.Comic Book Artist, 2000
p 210 para 5, ligne 6 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 211 para 2, ligne 4 : Rogers/Wired, 2009
p 211 para 3, ligne 5 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 212 para 1, ligne 9 : Santaja/Ready Steady Book, 2006
p 212 para 2, ligne 5 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 212 para 3, ligne 4 : Meth, 1998
p 212 para 4, ligne 4 : Meth, 1998
p 214 para. 2, ligne 3 : Askwith/Locus, 2003
p 214 para 3, ligne 2 : True Brit, 2004
p 214 para 3, ligne 1 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 215 para 3, ligne 2 : Stone/Comic Book Resources, 2001
p 215 para 4, ligne 3 : Musson/Mustard, 2006
p 215 para 5, ligne 2 : Rogers/Wired, 2009
p 216 para 2, ligne 1 : Rogers/Wired, 2009
p 216 para 3, ligne 1 : Musson/Mustard, 2006
p.216 para. 4, ligne 5 : Askwith/Locus, 2003
p 216 para 5, ligne 3 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.216 para 6, ligne 3 : Amacker/Mania, 2007
p 216 para 8, ligne 2 : Harrison/The Word, 2008
p 218 para 2, ligne 1 : Amacker/Mania, 2007
p 218 para 3, ligne 7 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 219 para 3, ligne 4 : Mealoid/Forbidden Planet, 2009
p 219 para. 4, ligne 3 : Santaja/Ready Steady Book, 2006
p 219 para 5, ligne 2 : Gopalan/Entertainment Weekly, 2008
p 219 para 7, ligne 2 : Gopalan/Entertainment Weekly, 2008
p 219 para 8, ligne 2 : Amacker/Mania, 2007
p.220 para 4, ligne 5 : Epstein/Suicide Girls, 2004
p 221 para 2, ligne 6 : Alfred/Quantum Zone, 1999
p 222 para 4, ligne 4 : Epstein/Suicide Girls, 2004
p 222 para 7, ligne 7 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 224 para 1, ligne 3 : Stone/Comic Book Resources, 2001
p 224 para 2, ligne 4 : Brady/Newsarama.c, 2001
p.224 para 4, ligne 4 : Brady/Newsarama.c, 2001
p 224 para. 5, ligne 3 : Musson/Mustard, 2006
p.226 para 2, ligne 2 : Robinson/The Onion, 2001
p 226, para 3, ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 226, para 4 ligne 5 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 228 para 1, ligne 3 : Robinson/The Onion, 2001
p.228, para 3, ligne 3 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 288, para. 4, ligne 9 : Bell/I Have to Live with This Guy!, 2002
p 288, para 5, ligne 3 : Amacker/Mania, 2007
p 229, para 1, ligne 2 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.230, para 4 ligne 5 : Beaton/Ninth Art, 2003
p.231, para 3, ligne 4 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 231, para 4 ligne 3 : Alfred/Quantum Zone, 1999
p.231, para 5 ligne 3 : Beaton/Ninth Art, 2003
p.232, para 3 ligne 1 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 232, para 5 ligne 3 : Bell/I Have to Live with This Guy!, 2002
p.233, para 2, ligne 3 : Bell/I Have to Live with This Guy!, 2002
p 233, para 3 ligne 2 : Bell/I Have to Live with This Guy!, 2002
p 234, para 2 ligne 6 : Clarke/The Telegraph, 2007
p 234, para 2 ligne 6 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 234, para 3 ligne 3 : Baker Alan Moore Spells It Out, 2005
p 234, para 4 ligne 3 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.236, para 3 ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 236, para. 5 ligne 4 : Epstein/Suicide Girls, 2004
p 236, para. 6, ligne 2 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 236, para. 7, ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 237, para. 2, ligne 2 : Rogers/Wired, 2009

CHAPITRE SIX

p 240, épigramme : Martin/Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 241, para. 3 ligne 7 : Musson/Mustard, 2006
p 241, para. 4 ligne 3 : Meth, 1998
p 241, para. 5, ligne 7 : Brownstein/Feature, 1997
p 242, para. 1, ligne 4 : Millidge, 2010
p 242, para. 2, ligne 2 : Millidge, 2010
p 242, para. 3, ligne 3 : Avatar Press, 2003
p 242, para 3, ligne 8 : Correspondance privee avec Kumar
p 242, para 4, ligne 2 : Apolox, 1995
p 242, para. 4, ligne 4 : Avatar Press, 2003
p 242, para. 4, ligne 9 : Apolox, 1995
p 242, para 5 ligne 3 : Apolox, 1995
p 244, para 2, ligne 6 : Babcock (David J)/LA Weekly News
p 244, para 2, ligne 9 : Babcock (David J)/LA Weekly News
p 244 para. 3, ligne 12 : Babcock (David J)/LA Weekly News
p 245 legende : Millidge, 2010
p 246, para. 1, ligne 3 : Cooke/Comic Book Artist, 2000
p 246, para. 2, ligne 1 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 246, para. 6, ligne 4 : Communication privee
p 246, para. 9, ligne 6 : Millidge, 2010
p 248, epigramme : Stone/Comic Book Resources, 2001
p 248, para. 1, ligne 4 : Goodman/Paranormal Magazine, 2009
p.248, para. 2, ligne 2 : Robinson/The Onion, 2001
p 248, para. 3, ligne 2 : Nick Hasted/The Guardian 2000
p.248, para. 4, ligne 2 : Brady/The Mania, 1999
p.248, para. 5, ligne 3 : Babcock/LA Weekly, 2002
p 250, para. 1, ligne 3 : Babcock/LA Weekly, 2002
p 250, para. 2, ligne 3 : Abulrja/The Idler, 1998
p.250, para. 3, ligne 3 : Babcock/Arthur, 2003
p 250, para. 4, ligne 1 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 250, para. 5, ligne 1 : Gopalan/Entertainment Weekly, 2008
p.250, para. 5, ligne 6 : Goodman/Paranormal Magazine, 2009
p 250, para. 5, ligne 8 : The Mindscape of Alan Moore, 2003 - 2006
p 250, para. 6, ligne 3 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 250, para. 7, ligne 2 : Meth, 1998
p 250, para. 7, ligne 4 : Jamieson/The Daily Herald, 2001
p 250, para. 7, ligne 5 : Meth, 1998
p 250, para 8, ligne 3 : Clarke/The Telegraph, 2007
p 251, para 2, ligne 3 : Babcock/Arthur, 2003
p 251, para 2, ligne 8 : The Mindscape of Alan Moore, 2003-2006
p 251, para 3, ligne 1 : Kendall/The Edge, 1997
p 252, para 1, ligne 3 : Abulrja/The Idler, 1998
p 252, para 1, ligne 10 : Abulrja/The Idler, 1998
p 252, para 2, ligne 3 : Moore/KAOS, 2002
p 252, para 3, ligne 2 : Brady/The Mania, 1999
p 252, para 3, ligne 8 : Millidge, 2010
p 252, para 4, ligne 1 : Millidge, 2010
p 253 para 1, ligne 1 : Millidge, 2010
p 253 para 3, ligne 1 : Millidge, 2010
p 253, para 3, ligne 3 : Millidge, 2010
p 253, para 3, ligne 6 : Millidge, 2010
p 253, para. 4, ligne 3 : Millidge, 2010
p 253, para 5, ligne 4 : Millidge, 2010
p 253, legende : Notice de CD
p 254, para 2, ligne 1 : Brady/The Mania, 1999
p 254, para 3, ligne 8 : Babcock (David J)/LA Weekly News
p 254, para 4, ligne 1 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 254, para 5, ligne 4 : Millidge, 2010
p 254, para 5, ligne 7 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 257, para 1, ligne 3 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 257, para 2, ligne 1 : Millidge, 2010
p 257, para 3, ligne 1 : Babcock (David J)/LA Weekly News
p 257, para 3, ligne 7 : Babcock (David J)/LA Weekly News
p 257, para 4, ligne 4 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 257, para 5, ligne 5 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 257, para 5, ligne 8 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 257 legende : Communication privee
p 258 para 1, ligne 6 : Moore/Locus +, 1995
p 258 para 2, ligne 6 : Millidge, 2010
p 258 para 3, ligne 5 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 258 para 4 ligne 6 : Epstein/Slush Factory
p 258 para 5, ligne 3 : Beaton/Ninth Art, 2003
p 258 legende : Millidge, 2010
p 260 para 3, ligne 13 : Discussion privee
p 260, para 3 ligne 12 : Discussion privee
p 261 para 1 ligne 1 : Discuss on privee
p 261, para 2 ligne 3 : Discuss on privee
p 262 para 1, ligne 3 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 262 para 2 ligne 8 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 263 para 1 ligne 1 : Martin, Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 264 para 2, ligne 7 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 264 para 3 ligne 2 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 264 para 3 ligne 5 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 267, para 2, ligne 1 : Beaton/Ninth Art, 2003
p 267 para 5, ligne 6 : Baker-Alan Moore Spells It Out, 2005
p 267, para 6, ligne 2 : Campbell/Fate of the Artist, 2006
p 269, para 1, ligne 3 : Moore/The Observer, 2000
p.269 para 3, ligne 3 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 269, para 5, ligne 1 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 269, para 6, ligne 6 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 270 para 1, ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 270, para 2, ligne 2 : Doran/The Stool Pigeon, 2010
p 270, para 2, ligne 5 : Doran/The Stool Pigeon, 2010
p 270 para 3, ligne 5 : Doran/The Stool Pigeon, 2010
p 270 para 4, ligne 2 : Millidge, 2010
p 270, para 4, ligne 5 : Doran/The Stool Pigeon, 2010
p 272 para 3, ligne 3 : The Strand/BBC Radio 4, 2010
p 273, encadre para 2, ligne 8 : Byrne/Devourer/eJournal, 2009
p 275, para. 1, ligne 3 : Kendall/The Edge, 1997
p 275, para. 2, ligne 7 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 275, para. 4, ligne 3 : Kendall/The Edge, 1997
p 276, para. 1, ligne 1 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 276, para. 2, ligne 3 : Millidge, 2010
p 276, para. 4, ligne 5 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 276, para. 5, ligne 3 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 276, para. 6, ligne 3 : Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p 276, para. 7, ligne 3 : Martin/Alan Moore : Portrait of an Extraordinary Gentleman, 2003
p 278 para 1, ligne 2 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 278 para 2, ligne 3 : Musson/Mustard, 2006
p 278 para 3, ligne 2 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 278 para 4, ligne 2 : Santala/Ready Steady Book, 2006
p 278 para 4, ligne 3 : Santala/Ready Steady Book, 2006
p 278 para 5, ligne 1 : Murphy/Laura Hird, 2006
p 278 para 6, ligne 5 : Goodman/Paranormal Magazine, 2009
p 278 para 7, ligne 3 : Gopalan/Entertainment Weekly, 2008
p 279 para 2, ligne 1 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 279 para 2, ligne 2 : Cover/Headpress, 2007
p 279, para 2, ligne 6 : Millidge, 2010
p 279 para 3, ligne 1 : Musson/Mustard, 2006
p 279 para 3, ligne 2 : Santala/Ready Steady Book, 2006
p 279 para 4, ligne 1 : Goodman/Paranormal Magazine, 2009
p 279 legende : Millidge, 2010
p 280 para 4, ligne 5 : Christiansen/Yuggoth Cultures, 2007
p 280 para 4, ligne 6 : Millidge, 2010
p.283, encadré para. 1, ligne 3 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 283, encadré para 2 ligne 1 : Mealoid/Forbidden Planet, 2008
p 283, encadré para. 3, ligne 3 : Burrows/Bleeding Cool, 2010
p 283, encadré para. 4 ligne 3 : Secret Headquarters, 2010
p 283, encadre, para. 4 ligne 5 : A Comic Shop/Bleeding Cool, 2010
p 285 para. 1, ligne 4 : Mealoid/Forbidden Planet, 2009
p 285, para 2, ligne 3 : resume de l'editeur
p 285, para. 4, ligne 4 : Correspondance privée Kumar

CHAPITRE SEPT

p 286, en haut, légende : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 286, en bas légende : Bell/I Have to Live with This Guy, 2002
p.288, epigramme : Robinson/The Onion, 2001
p.288, para. 4 ligne 4 : Groth/The Comics Journal, 1990
p.288, para 6, ligne 4 : Gopalan/Entertainment Weekly, 2008
p 288, para 6, ligne 6 : Day/LA Times, 2001
p 289, para 1, ligne 2 : Robinson/The Onion, 2001
p 289, para 2, ligne 4 : Rose/The Guardian, 2009
p.289, para 2, ligne 7 : Rose/The Guardian, 2009
p 289, legende : Millidge, 2010
p 290, epigramme : Clarke/The Telegraph, 2007
p 290, para 2, ligne 4 : Rogers/Wired, 2009
p 290, para 3, ligne 4 : Musson/Mustard, 2006
p.290, para 4, ligne 3 : Millidge, 2010
p 290, para 6, ligne 2 : Meth, 1998
p 291, para 1, ligne 2 : Murphy/Laura Hird, 2006
p.291, para 2, ligne 1 : Millidge, 2010
p 291, para 2, ligne 2 : Millidge, 2010
p 291, para. 2, ligne 4 : Millidge, 2010
p.291, legende : Correspondance privee
p 292, para 1, ligne 3 : Millidge, 2010
p 292, para 2, ligne 1 : Millidge, 2010
p 292, para 2, ligne 8 : Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
p 292, para 4 ligne 2 : Johnston/Comic Book Resources, 2005
p.293, para. 1 ligne 3 : Lee/Chain Reaction/BBC Radio 4, 2005
p 293, para. 2 ligne 3 : Millidge, 2010
p 293, encadré para 1, ligne 6 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.293, encadré para 2, ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.293, encadré para 2, ligne 5 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 293, encadre, para. 2, ligne 11 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 293, encadré para 3, ligne 6 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 293, encadre para 3, ligne 6 : Csawza & Eno/Strange Things Are Happening, 1986
p.293, encadré para 4, ligne 1 : Kavanagh/Bather.net, 2000
p 294, para. 1 ligne 4 : Murphy/Laura Hird, 2006
p 294, para 2 ligne 5 : Millidge, 2010
p 294, para. 3 ligne 3 : Millidge, 2010
p.295, para 1 ligne 3 : Johnston/Comic Book Resources, 2005
p 295, para 2 ligne 4 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 295, para 3, ligne 3 : Johnston/Comic Book Resources, 2005
p 295, encadre, para 5, ligne 2 : Millidge, 2010
p 295, encadré, para. 7, ligne 3 : Home, 2000
p 296, para 3, ligne 2 : Millidge, 2010
p 296, para. 5 ligne 3 : Millidge, 2010
p 296 para 5 ligne 7 : Millidge, 2010
p 296 encadré, para 3, ligne 5 : Boucher/LA Times, 2008
p 298, epigramme : Abulrja/The Idler, 1998
p 299, para. 1, ligne 2 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p 299, para. 4 ligne 3 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 300, para 2 ligne 1 : Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p 300, para. 2, ligne 2 : Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p 300, para. 3, ligne 2 : Ghirotti/Blood on the Sky bré de Omelette 2007
p.300, para 3 ligne 4 : Ghirotti/Blood on the Sky bré de Omelette 2007
p 300, para 3, ligne 7 : Ghirotti/Blood on the Sky bré de Omelette 2007
p 300, para 4 ligne 3 : Robinson/The Onion, 2001
p 300, para 5 ligne 2 : Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p.300, para 5 ligne 3 : Baker/Alan Moore Spells It Out, 2005
p 300, para 6 ligne 6 : Millidge, 2010
p 300, para 7, ligne 2 : Ghirotti/Blood on the Sky/Omelette, 2007
p 300, para. 8, ligne 4 : Ghirotti/Blood on the Sky/Omelette, 2007
p 300, para. 9 ligne 4 : Duncan/Arken Sword, 1985
p 301 para. 1, ligne 3 : Mouchart/Eurocomics
p 301, para. 2, ligne 1 : Ghirotti/Blood on the Sky/Omelette, 2007
p 301 para. 6, ligne 4 : Abulrja/The Idler, 1998
p 301 para 7, ligne 2 : Whiston/Zarjaz, 2002
p 301, encadré, para. 2, ligne 6 : Millidge, 2010
p 301 encadré, para. 3, ligne 11 : Millidge, 2010

p.302, para. 1 ligne 2 : Gehr/The Village Voice 2006
p.302, para. 3 ligne 1 :Alfred/Quantum Zone, 1999
p.302, para. 4 ligne 2 : Whiston/Zarjaz, 2002
p.302, para. 5 ligne 3 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.302, encadré para. 1 ligne 8 : Milidge, 2010
p.302, encadré para. 2 ligne 3 : Milidge, 2010
p.302, encadré para. 3 ligne 2 : Milidge, 2010
p.304, para. 1 ligne 1 : Firestone/Salon, 2009
p.304, para. 2 ligne 2 : Mouchart/Eurocomics
p.304, para. 2 ligne 7 : Robinson/The Onion 2001
p.304, légende : Correspondance privée
p.305, para. 2, ligne 2 : Robinson/The Onion 2001
p.305, para. 2 ligne 6 : Robinson/The Onion 2001
p.305, para. 2, ligne 11 : Robinson/The Onion, 2001
p.305, encadré , para. 1, ligne 7 : Doran/The Stool Pigeon 2010
p.305, encadré para. 2, ligne 3 : Musson/Mustard 2006
p.305, encadré para. 2, ligne 13 : Musson/Mustard, 2006
p.305, encadré , para. 3, ligne 4 : Mealo/Forbidden Planet, 2009
p.306, para. 1, ligne 2 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.306, para. 2, ligne 1 : Milidge 2010
p.306 para. 3, ligne 2 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.306 para. 4, ligne 3 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.306 para. 5, ligne 1 : Abuttus/The Idler 1998
p.306 para. 6, ligne 1 : Milidge 2010
p.306 para. 7, ligne 3 : Babcock Artnur 2003
p.306 para. 8, ligne 1 : Whiston/Zarjaz 2002
p.306 para 8, ligne 5 : Whiston/Zarjaz 2002
p.307 encadré, para. 1, ligne 5 Bissette & Water/Comic Book Resources 1993
p.307 encadré, para. 2, ligne 4 Tantimedh/Comic Book Resources 2006
p.307 encadre, para. 2, ligne 10. Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore, 2008
p.307 encadré, para. 3, ligne 4 Comic Heroes 2009
p.307 encadré, para 3, ligne 8 Milidge, 2010
p.307 encadre, para. 3, ligne 17 Tantimedh/Comic Book Resources 2006
p.307 encadre, para. 3, ligne 21 Tantimedh/Comic Book Resources 2006
p.307 encadré, para 4, ligne 3 . Milidge 2010
p.308 para. 2, ligne 5 Comic Book Resources, 2009 (Dodgem)
p.308 para. 4, ligne 3 . Comic Book Resources, 2009 (Dodgem)
p.308 para. 6, ligne 1 Comic Book Resources, 2009 (Dodgem)
p.309 para. 2, ligne 3 Comic Book Resources, 2009 (Dodgem)
p.309 para. 2, ligne 6 Comic Book Resources, 2009 (Dodgem)
p.309. para. 4, ligne 4 Milidge, 2010
p.309 para. 5, ligne 2 Comic Book Resources, 2009 (Dodgem)
p.310 para. 2, ligne 3 Milidge, 2010
p.310 para 3, ligne 3 Steward/Northampton Chronicle, 2010
p.310, para. 4, ligne 2 Comic Heroes, 2009
p.310, para. 5, ligne 2 Braden/Rot Magazine 1997
p.310, para 6 ligne 1 : Khoury/The Extraordinary Works of Alan Moore 2008
p.310, para. 7 ligne 2 . Milidge, 2010
p.310, encadré, para 2 ligne 10 : Mealo/Forbidden Planet 2008
p.310, encadre, para 2 ligne 3 : Diamond Previews 2010
p.311, para 1 ligne 3 Babcock/LA Weekly, 2002
p.311, para. 2 ligne 4 : Milidge, 2010
p.311, para 4 ligne 1 . Brownstein/Feature 1997

Crédits

L'éditeur a fait tout son possible pour créditer les propriétaires des images reproduites dans ce livre. L'éditeur décline toute responsabilité en cas de fautes ou d'omission. Toute erreur sera corrigée en cas de réédition.

p 2 © 1989, 2000 Alan Moore et Eddie Campbell
p 4 © 1989, 2000 Alan Moore et Eddie Campbell
p 6 © 2011 Alan Moore
p 7 : © 2003 John Coulthart
p 8 : © 2011 Alan Moore
p 9 : ™ & © 2002 Alan Moore/Kevin O'Neill
p 10 . © Gavin Wallace
p 12 . © Bryan Talbot
p 13 : toutes les images sont © Gavin Wallace
p 14 : © Topp
p 15 : © 1989 2000 Alan Moore et Eddie Campbell

CHAPITRE UN

pp.16-21 : Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
p.22 Toutes les images sont © 1958, 1961 D.C. Thompson & Co., Ltd.
p.23 Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits réservés
p.24 · © 1963 Marvel Comics
p.25 © 1961 Marvel Comics
pp.26–27 Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
p.28 © DC Comics. Tous droits réservés
p.29 À gauche © 1971 Robert Crumb. À droite © 1971 Vaughn Bode
p.30 En haut © 1967 2011 Marvel Comics, en bas © 1971, 2011 Alan Moore
p.31 © 1969, 2011 Alan Moore
pp.32–33 : Toutes les images sont © 1971, 2011 Alan Moore
p.34 En haut à gauche, à droite, et en bas à droite © 1971, 2011 Alan Moore,en bas à gauche © 1971 Brian Ratcliffe avec l'aimable autorisation de Peter Wright
p.36 copyright inconnu
p.37 En haut à gauche et à droite © 2011 Alan Moore, en bas à gauche illustration de couverture peinte par Martin Sharp
pp.38-39 : Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
p.40-41 : Toutes les images sont © 1973 2011 Alan Moore
p.42 À gauche © 1973, 2011 Alan Moore
À droite illustration © 1975 Mick Robinson
p.43 © 1975 2011 Alan Moore
pp.44-45 : Toutes les images sont © 1978, 2011 Alan Moore
p.46 Toutes les images sont © 1979, 2011 Alan Moore
p.47 · © 1978, 2011 Alan Moore
p.48 © 1981 Spotlight Publications, Ltd.
p.49 . Toutes les images sont © 1979, 2011 Alan Moore
p.50 En haut © 1983, 2011 Alan Moore, en bas © 1980 2011 Alan Moore
p.51 · © 2011 Alan Moore
pp.52–53 : Toutes les images sont © 1979–1983 2011 Alan Moore

CHAPITRE DEUX

pp.54-55 Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
pp.56-57 : Toutes les images sont © 2011 Rebellion A/S. Tous droits réservés
p.58 : © 1980 Marvel Comics/BBC Ltd
p.59 · © 1982 Steve Moore Alan Moore
pp.60-63 . Toutes les images sont © 2011 Rebellion A/S. Tous droits réservés
p.64 . AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE LUCASFILM LTD, ™ & © Lucasfilm Ltd. Tous droits reserves. Utilisée avec autorisation. Toute reproduction illicite est punissable par la loi
p.65 . © 1983 Alan Moore
p.66 : En haut : © 1983 Marvel Comics, Steve Parkhouse, Alan Moore et Alan Davis, en bas personnages © 1983 Marvel Comics, histoire & illustrations © 1983 Alan Moore et Alan Davis
p.67 : © 1983 Marvel Comics
p.68 : Toutes les images sont © 1983 Marvel Comics, histoire & illustrations © 1983 Alan Moore et Alan Davis
p.69 © 1977 Marvel Comics
pp.70-72 : Toutes les images sont © 1983 Marvel Comics, histoire & illustrations © 1983 Alan Moore et Alan Davis
p.73 : En haut à gauche © 1984 Marvel Comics Alan Moor et Alan Davis en haut à droite et en bas © 2002 Marvel Comics, histoire & illustrations © 2002 Alan Moore et Alan Davis
p.74 · © 1983 Alan Moore et Steve Parkhouse
p.75 : À gauche © 1983 Atomeka Press et Garry Leach, À droite, personnage © 1982 Marvel Comics, illustration © 1982 Garry Leach
p.76 : personnages © 1982 Marvel Comics, histoire & illustration © 1982 Alan Moore et Garry Leach
p.77 : À gauche, personnage © 1983 Marvel Comics, illustration © 1983 Mick Austin, À droite personnages © 1982 Marvel Comics, histoire & illustration © 1982 Alan Moore et Garry Leach
p.78 : En haut, personnages © 1982 Marvel Comics, histoire & illustration © 1982 Alan Moore et Garry Leach, en bas à gauche, personnages © 1983 Marvel Comics, histoire & illustration © 1983 Alan Moore et Alan Davis, en bas à droite, personnages © 1985 Marvel Comics histoire & illustration © 1985 Alan Moore et Alan Davis
p.79 · personnages © 1983 Marvel Comics histoire & illustration © 1983 Alan Moore et Alan Davis
pp.80-81 : Toutes les images et personnages sont © 1988 Marvel Comics histoire & illustration © 1988 Alan Moore et Alan Davis
p.83 · En haut à gauche © DC Comics. Tous droits réservés en haut au milieu et à droite personnages © 1954, 2011 Marvel Comics, histoire & illustration © 1954, 2010 Mick Anglo, en bas, personnages © 1985 Marvel Comics, histoire & illustration © 1985 Alan Moore et Garry Leach
p.85 · En haut à gauche © 2010 David Lloyd en haut à droite et en bas à gauche © DC Comics Alan Moore et David Lloyd Tous droits réservés en bas à droite © DC Comics David Lloyd Tous droits reserves
pp.86-88 . Toutes les images sont © DC Comics Alan Moore et David Lloyd. Tous droits reserves
page dépliante . Toutes les images sont © 2011 Alan Moore et David Lloyd
pp.90-91 · Toutes les images sont © 1983 Alan Moore et Steve Parkhouse
p.92 © 2011 Alan Moore et Steve Parkhouse
p.93 · © 1983 Alan Moore et Steve Parkhouse
pp.94-99 : Toutes les images sont © 2011 Rebellion A/S. Tous droits reserves
p.100 photo © 2011 Steve Callaghan avec l'aimable autorisation de Alan Moore background image © 2011 Rebellion A/S. Tous droits réservés
pp.101-103 Toutes les images sont © 2011 Rebellion A/S Tous droits reservés
p.104 : © 1995 Alan Moore, Bryan Talbot
p.105 · © 1983 Martin Lock Alan Moore Mike Collins et Mark Farmer

CHAPITRE TROIS

p.106 · © 1985 Steve Bissette
p.107 . © 2011 Alan Moore
p.109 . © 2011 Alan Moore
pp.110-115 Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits réservés
p.106 : En haut à gauche Comics Code Authority logo © CMAA, en haut à droite et en bas à droite © DC Comics. Tous droits réservés
pp.107-123 . Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits reserves
pp.124-131 · Toutes les images sont © Alan Moore, Dave Gibbons et DC Comics. Tous droits réservés
p.132 : En haut à gauche © Alan Moore, Dave Gibbons DC Comics Tous droits réservés, en bas à gauche © 1987 Mister Ron Records
p.133 · Toutes les images sont © Alan Moore, Dave Gibbons et DC Comics. Tous droits réservés
p.134 . En haut à gauche © DC Comics. Tous droits reservés, en bas à gauche © Art Spiegelman, À droite © Alan Moore Dave Gibbons et DC Comics. Tous droits réservés
p.135 : Photo © 2011 Alan Moore
p.136–139 : Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits réservés
p.140 · © 1986 Alan Moore et Donald Simpson
p.141 · En haut © 1985 Howard Chaykin en bas à gauche © 1986 Alan Moore et Rick Veitch
p.142 . Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits reservés
p.143 · © 1985 Alan Moore et Michael T. Gilbert
pp.144-145 : Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits reserves

CHAPITRE QUATRE

p.146 : © Eddie Campbell
p.147 : © 2003 Jose Villarrubia
p.148 : © 1989 Steven R. Bissette
p.149 · En haut, illustration de couverture © 1990 John Totleben, en bas illustration de couverture © 1990 Michael Zulli
p.150 : © 1988 Alan Moore, Steven R. Bissette et Michael Zulli
p.151 · © 1988 Alan Moore
p.152 : © 1991 Alan Moore et Mark Beyer
p.153 : © 2003 Alan Moore
pp.154-155 : Toutes les images sont © 1989 Alan Moore et Bill Sienkiewicz
pp.156-159 : Toutes les images sont © 1991, 2003 Alan Moore et Oscar Zarate
p.161 : En haut à gauche © 1988 Dave McKean, en haut à droite © 1988 Alan Moore, Rick Veitch et Steven R. Bissette, en bas à gauche et à droite © 2004 Alan Moore et Jose Villarrubia
pp.162-163 : Toutes les images sont © 2004 Alan Moore et Jose Villarrubia
pp.164-165 : Toutes les images sont © 1990, 2011 Alan Moore et Bill Sienkiewicz
p.166 : © 1992, 2011 Alan Moore et A. Colombia
pp.167-169 : Toutes les images sont © 1990, 2011 Alan Moore et Bill Sienkiewicz
pp.170-173 : © 2011 Alan Moore
pp.174-183 . Toutes les images sont © 1989 2000 Alan Moore et Eddie Campbell
pp.184-191 : Toutes les images sont © 1991 2006 Alan Moore et Melinda Gebbie

CHAPITRE CINQ

p.192 . © 2009 Jonathan Edwards
p.193 © 2003 Bryan Talbot
p.194 © 1993 Alan Moore Rick Veitch et Dave Gibbons
p.195 . © 1993 Alan Moore
p.196 En haut © 1993 Alan Moore Rick Veitch et Dave Gibbons en bas © 1993 Alan Moore, Rick Veitch et Donald Simpson
p.197 En haut © 1993 Alan Moore Rick Veitch et John Totleben, en bas © 1993 Alan Moore, Jim Valentino et Stephen Bissette
p.198 . Toutes les images sont © 1993 Todd McFarlane Productions Inc
p.199 © 1995 Todd McFarlane Productions, inc.
p.200–201 : Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits reservés
p.202 ® & © 2000 Awesome Entertainment
p.203 À gauche ® & © 1996 Awesome Entertainment, À droite ® & © 1997 Awesome Entertainment
pp.204-205 Toutes les images sont ™ & © 1998 Rob Liefeld Awesome Entertainment
p.206 . © 1995 Alan Moore et autres artistes
p.207 : © 2002 Alan Moore et Melinda Gebbie
p.208 : En haut © 1998 Alan Moore et Oscar Zarate, en bas © 1999 Alan Moore et Dame Darcy
p.209 . © 1998 Alan Moore et Peter Bagge
p.210 . © DC Comics. Tous droits réservés
pp.211-214 · Toutes les images sont ™ & © 1999 Alan Moore et Kevin O'Neill
p.215 · À gauche ™ & © 2002 Alan Moore et Kevin O'Neill. À droite ™ & © 1999 Alan Moore et Kevin O'Neill
pp.216-218 : Toutes les images sont ™ & © 2007 Alan Moore et Kevin O'Neill
p.219 · ™ & © 2009 Alan Moore et Kevin O'Neill
pp.220-228 . Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits reserves
p.229 · © 2003 Alan Moore et Melinda Gebbie
pp.230-237 : Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits reserves

CHAPITRE SIX

p.238 · © 1998 Gary Lloyd
p.239 · © 2010 Mitch Jenkins
p.240 · © 2010 Loz Pycock
p.241 : Toutes les images sont © 1997 Gimpo. Alan Moore et Tim Perkins, avec l'aimable autorisation de John Coulthart
p.242 . © 1983 Alan Moore et Lloyd Thatcher
p.243 · © 2011 Alan Moore
p.244 : En haut © 1983 Situation Two et Kevin O'Neill, en bas © 1984 Glass Records, David Lloyd et Alan Moore David J
p.245 . © 2011 Alan Moore
p.246 : © 2003 Alan Moore et Avatar Press, Inc
p.247 : En haut à gauche © 2002 Alan Moore et Sergio Bleda/Avatar Press Inc. en haut à droite © 1994 Alan Moore et Neil Gaiman, en bas © 1995 Alan Moore et James A. Owen
p.248 : © 1994 Alan Moore et Eddie Campbell
p.249 : © 2011 Alan Moore
p.251 : © 2011 Alan Moore
p.253 . En haut à droite © 1994 Melinda Gebbie, en bas à gauche © 1996 Alan Moore
p.255 . © 1995 Alan Moore
p.256 . © 2011 Eddie Campbell
p.257 : © 1995 Alan Moore
p.258 : © 2011 Alan Moore
p.259 · © 1999 Alan Moore et Eddie Campbell
p.260 © 2011 Gary Lloyd
p.261 : à gauche © 1998 Gary Lloyd. À droite © 1989 Alan Moore et Bill Sienkiewicz
p.262 © 1997 Gimpo, Alan Moore et Tim Perkins, avec l'aimable autorisation de John Coulthart
p.263 · © 2000 John Coulthart
p.264 : © 2001 Alan Moore et Eddie Campbell
p.265 : © 2003 John Coulthart
p.266 . © 2001 Alan Moore et Eddie Campbell
p.267 : En haut © 2001 Alan Moore et Eddie Campbell, en bas © 2006 Alan Moore et Eddie Campbell
pp.268-269 Toutes les images sont © 2002 John Coulthart
p.270 · En haut © 2010 Mitch Jenkins, en bas © 2010 Loz Pycock
p.271 : © 2010 Mitch Jenkins
p.272 : © 2010 Joe Gordon
p.273 © 2007 Andrew Bunak
p.274 · © 2011 Alan Moore
p.275 . En haut © 1996 Alan Moore, en bas © 1996 Alan Moore
p.276 © 2011 Alan Moore
p.277 : © 2004 José Villarrubia
p.279 . En haut © 2010 Alan Moore, en bas © 2011 Alan Moore
p.280 · © 2003 Alan Moore et Avatar Press Inc
p.281 . © 2009 Alan Moore et Avatar Press Inc
p.282 : À gauche © 2009 Alan Moore et Avatar Press, Inc., À droite © 2010 Alan Moore et Avatar Press, Inc
p.283 En haut illustration de couverture © 1994 Gahan Wilson, en bas illustration de couverture © 2003 John Coulthart
p.284 : Texte © 1995 & 1997 Alan Moore
p.285 . Texte © 2006 Alan Moore

CHAPITRE SEPT

p.286 . © 2011 Alan Moore
p.287 . © 2007 Jose Villarrubia
p.288 : Toutes les images sont © 2006 BBC Enterprises
p.289 © 1986 Tyne Tees Television
p.290 . © 2003 John Coulthart
p.291 : À gauche, The Kobal Collection/20th Century Fox, à droite © 2011 Eddie Campbell
p.292 : The Kobal Collection/20th Century Fox
p.293 : Toutes les images sont © 1986 Bill Sienkiewicz
pp.294-295 : À gauche, illustration de couverture © 1983 Bryan Talbot, au milieu The Kobal Collection, Warner Bros. et David Appleby en bas à droite © 1992 Konick Films et Christopher Pettiman Sinclair
p.296 . © 2003, 2006 Shadowsnake Ltd. www.shadowsnake.com
p.297 : The Kobal Collection et Warner Bros
p.298 · © 1989 Alan Moore et Michael T. Gilbert
pp.299-301 . Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
p.302 . Illustration © 1994 Alan Moore
pp.303-304 : Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
p.305 · © 2011 Alan Moore et Eddie Campbell
pp.306-307 . Toutes les images sont © 2011 Alan Moore
p.308 . © 2010 Alan Moore
p.309 : Toutes les images sont © 2008 Goldenpan Productions et Street Life Projects
p.310 . © 2011 John Coulthart
p.311 : En haut © 2010 Alan Moore, en bas, photographie © 2010 Mitch Jenkins
p.312 · Extrême gauche © Alan Moore autres images © 2011 Rebellion A.S. Tous droits reserves
Dépliant p.1 : Extrême gauche et au milieu à droite © Marvel Comics au milieu à gauche © DC Comics. Tous droits reserves. extrême droite © Alan Moore et Steve Parkhouse
Dépliant p.2 · Toutes les images sont © DC Comics. Tous droits réserves
Dépliant p.7 . Extrême gauche au milieu à gauche, au milieu à droite © DC Comics
Tous droits réservés. Extrême droite © Alan Moore et Top Shelf
Dépliant p.8 Extrême gauche © Awesome Checker.
Au milieu à gauche © Eclipse.
Au milieu à droite © Alan Moore/Caliber

Index

1963 194–198
AARGH! 149–150, 158, 160, 162
acid house 132, 288
2000 AD 44, 56, 58–60, 62, 94–96, 99–100,102–103, 105, 108, 123, 125, 137, 142, 200, 214, 244, 288, 302, 307
Adams, Art 222, 247
Adams, Douglas 174
Alan Moore's Another Suburban Romance 247
Alan Moore's Magic Words 247
Alan Moore's Songbook 247
Albion 222
Alphabets of Desire 285
America's Best Comics (ABC) 62, 141, 195, 210–212, 214, 216, 219–220, 222, 226, 229–231, 236–237, 241, 248, 295, 300, 302, 307
anarchy 8–9, 11, 84, 86–87, 96, 139, 301
Angel Passage 269
Anglo, Mick 76, 82–83
Aragonés, Sergio 222
Artnur 285
Arts Group 41, 84, 142, 242
Arts Lab 27, 32, 35, 37, 41, 46, 231
Ashby, Rich 35
Astounding Weird Penises 308–309
Austen, Chuck 80
Austin, Terry 118
Awesome Entertainment 202, 204, 207, 210, 212, 241, 280
Aylett, Steve 285, 309
Bagge, Peter 142, 208
Baikie, Jim 30, 94, 120, 200, 210, 226
Ballade de Halo Jones, La (cf Ballad of Halo Jones, The)
Ballad of Halo Jones, The 11, 59, 96, 100, 102, 104, 142, 166, 288, 301
Banks, Iain 260–261
Barrie, J.M. 186, 190
Barta, Hilary 228
Batman 23, 80, 104, 108, 118, 125, 130, 134, 136–137, 139, 144, 202, 280
Bauhaus 42–43, 51, 242, 244, 283–284
Baum, L. Frank 186
BBC 14, 288–289, 293
Beat generation 30, 216, 282
Belle et la bête, La 148, 293
Beckum, Chuck 80
Bell, Steve 35, 272–273
Bennett, Tony 309
Berger, Karen 142, 294
Bester, Alfred 51
Beyer, Mark 150
Big Book of Everything, The 285
Big Numbers 149–150, 164, 166–170, 176, 270, 299, 309
Birth Caul, The 20, 60, 104–105, 231, 241, 256–258, 267
Bisley, Simon 204
Bissette, Steve 105, 110, 115–116, 142, 148–150, 160, 162, 174, 176, 180, 194, 196, 293
Black Dossier, The 216, 218–219, 231, 236–237, 241
Blake, William 178, 269, 284–285
Bojeffries Saga 74, 90, 142
Bolland, Brian 56, 76, 105, 137–139, 160
Book of Pleasure, The 285
Boroughs 18, 20, 100, 278, 308, 309–310
Brabner, Joyce 154
Bradbury, Eric 62
Brock, Dave 51
Broder, Andy 270, 272
Brought to Light 13–14, 154–155, 231, 241, 260, 306
Brown, Chester 149
Brown, Joe 246
Burns, Charles 148
Burroughs, William 11, 30, 35
Burton, Tim 137
Byrne, John 130
Cameron, James 51
Campbell, Eddie 13, 67, 104, 146, 149, 174, 176, 178–180, 241, 257–258, 264, 267, 285, 291, 304
Cannon, Zander 14, 225
capitalisme 11
Captain Britain 11, 59, 64, 66–67, 69–71, 73–74, 79, 83, 94, 96, 104, 301, 306
Cardinal and the Corpse, The 295
Carroll, Lewis 186–187
CASPAR 308
célébrité 12–13, 48, 92, 109, 135, 194, 226, 288–289
Central TV 135, 288
Cerebus 160
Chadwick, Paul 222
chamanisme 8–9, 256, 275, 296
Channel 4 288–289, 295
Charest, Travis 200
Charlton Comics 125
Chaykin, Howard 141, 145
Chœur des trente-trois Alan Moore, le 261
Chown, Michael 42, 242
Christic Institute 148, 154–155
CIA 13, 148, 154–155, 260–1, 304, 306
Clare, John 36, 276
Claremont, Chris 69
classe 10–11, 19–20, 23, 26–27, 37–38, 41, 90, 117, 144, 156, 167, 174, 187–188, 212, 310
Clowes, Dan 289
CNN 289
Cohen, Larry 291
collaboration 11, 46, 91, 128, 144, 150, 189, 196, 210, 222, 260, 301–304, 308
Collins, Mike 67, 104–105, 294
Colombia, Al 166–167
Comics Code Authority (CCA) 108, 110, 115
Connery, Sean 291–292
Constantine 117, 142, 144, 232, 267, 290, 292–293
contrebande 307
copyright 73–74, 83, 190, 219, 307
Corben, Richard 141
Coultnart, John 6, 252, 263–264, 269, 285, 290, 310
Cox, Jeromy 233, 237
Craig, Johnny 228
Craven, Wes 110
Créature du Marais (cf. Swamp Thing)
Crick, Francis 267, 278
Crowley, Aleister 13, 178, 232–233, 250, 253, 284
Crumb, Robert 29, 48, 160, 284
Cruse, Howard 160
Cullins, Paris 123
Culture Show, The 288–289
D.C. Thompson 23, 42–43, 230
D.R. & Quinch 59, 96, 99, 142
D'Anda, Carlos 200
Daredevils, The 67, 73
Dark Horse Comics 64, 66, 142, 207–208
Dark Star 46, 59
Dark They Were and Golden-Eyed 30
Davis, Alan 67, 69, 71, 73, 77–79, 83, 89, 96, 99, 104
Davison, Al 285
DC Comics 12, 23, 29, 53, 82, 89, 105, 108, 115–117, 119–121, 123, 125-128, 130, 132, 133–134, 137, 139, 142, 144–145, 200, 202, 210, 221–222, 224–226, 230–231, 233–234, 236–237, 241, 292, 300
DC Thompson 230
Dee, John 8, 13, 250, 302
Delano, Deborah 160, 169
Delano, Jamie 41, 99, 142, 242, 293
Delany, Samuel R. 285
Depp, Johnny 180, 290–291
Dillon, Steve 62, 74
Dimagmaliw, Ben 215
Dior, Christian 293
Disease of Language, A 267
Ditko, Steve 24, 125, 196, 246
Dixon, Phyllis 11, 41, 43–44, 56, 59, 160, 166–168
Doctor Strange 93, 193, 197
Doctor Who 58, 64, 66, 69–70, 73, 142, 148
Dodgem Logic 12, 43, 246, 308–311
drogues 11, 36, 38, 250, 263, 269, 305
Drucker, Adam 270, 272
Dunbier, Scott 210–11, 222, 225
Eagle Award 14, 89, 108
Eagle Comics 142
Earthing 237, 241, 270, 272, 308
Eastman, Kevin 167, 180
EC Comics 128
Eclipse 78–80, 82–83, 141–142, 154–155, 280
Egomania 267
Eisner Award 14, 232
Eisner, Will 27, 48, 208, 226, 285
Elliot, Phil 67
Ellis, Warren 12, 285
Emerson, Hunt 35, 104, 280, 285
Ennis, Garth 142, 280
Eno, Brian 43, 48, 284–285
Ernst, Max 228
Erotic Comics : A Graphic History 285
erotica 185, 188–190
essais 26, 125, 142, 150, 162, 280, 282, 284–285, 304
Ewins, Brett 62
Fantastic Four 24
fanzines 30, 43, 56, 67, 104, 302
Farmer, Mark 104–105, 294
fascisme 84, 87, 139, 301
Fashion Beast 293–94
Filles Perdues (cf Lost Girls)
Fox 228, 291–292, 296
Frank, Gary 208, 222
Freeman, George 139
Friedman, Drew 48
Friend, Richard 200
From Hell 12, 149–150, 154, 174, 176, 177–180, 185, 194, 204, 208, 211–212, 226, 230, 241, 248, 258, 269, 275, 284, 290–291, 295, 299, 301–302, 306
Future Shock 58, 62, 137, 142
Gaiman, Neil 12, 80, 83, 142, 160, 166, 185, 198, 246–247, 260, 283
Gebbie, Melinda 13, 150, 190, 207, 210, 228 244–245, 252–254, 286, 296, 309–310
Gibbons, Dave 56, 62, 76, 104–105, 118–119, 123, 125–128, 130–133, 145, 160, 194, 196–197, 208, 222, 247, 296, 301, 307
Gibson, Ian 56, 62, 100, 102
Gilbert, Michael T. 141, 208, 285
Ginsberg, Allen 30
Giordano, Dick 125
Glass Records 244
Glycon 248, 253, 264, 285, 310
Godzilla 142, 302
Golden Dawn 264, 267
Gordon, Al 210, 221
Graham, Heather 290
Grant, Alan 58
Grant, Kenneth 285
graphic novels 9, 14, 62, 109, 132, 135, 138 148, 150, 156, 158, 180, 212, 267, 283, 285, 288, 290, 296, 307, 310
Gravett, Paul 104–105
Gray, Mick 231–232, 234, 237
Green, Alex 242, 244
Green Lantern 108, 120, 123, 196
Green Party 105
Ha, Gene 210, 225
Hall, Tom 246, 279
Hamm, Sam 296
Hancock, Myra 104
Hartnell, William 64
Harvey Award 228
hash 305
Hawkwind 51, 283
Hellblazer 117, 142, 293
Henry, Lenny 285
Hernandez Brothers 135, 160
Hexentexts 254, 302
Higgins, John 62, 131, 138
Highbury Working, The 260, 262–263, 269
Hilyer, Ed 67
hip-hop 308
hippies 32
Histoires pour demain (cf Tomorrow Stories)
Hollywood 11, 14, 96, 99, 132, 180, 290–296
Holm, Ian 290
horreur (cf horror)
horror 12, 29–30, 60, 64, 104, 108, 110, 115–117, 142, 149, 154, 174, 207, 214, 283
Hugo Award 14, 132
humour 12, 20, 60, 64, 78, 90–92, 99, 198, 283
Idea Space 251, 254
Illuminatus! Trilogy 46
Image Comics 194–195, 208, 246
IPC 56, 59, 74, 103–105, 137
J. David 142, 241–242, 244, 246, 252–254, 257–258, 262
Jago and Out 302
Janson, Klaus 120
Jaye, Bernie 67, 73
Jenkins, Mitch 238, 270, 309, 311
Jerusalem 12, 167, 231, 278–279, 300, 311
Jimmy's End 309, 311
Jones, Gerard 307
Judge Dredd 56, 58, 100, 102, 137, 294
Jung, Carl 128, 251
Juvénal 126
juxtaposition 188, 258, 299
Kabbale 13, 230, 232, 264, 284–285, 301, 310
KAOS 252, 285
Kelley, Edward 253
Kelly, Walt 116
Kerouac, Jack 30, 216
Khoury, George 150
Kieth, Sam 200
Kirby Award 14
Kirby, Jack 24, 125, 196, 284
Kitchen, Dennis 180
Kitchen Sink Press 180, 284
Klein, Todd 215, 222, 285
Knockabout 104, 142, 149, 219, 309
Konick Films 295
Kropotkin, Pyotr 8
Kurtzman, Harvey 27, 29, 128
Larsen, Erik 194
Last Gasp 104
Latham, John 295
Leach, Garry 62, 67, 75–77, 137
League of Extraordinary Gentlemen, The 8–9, 12, 204, 210–212, 214–216, 218–220, 231, 237, 241, 246, 290–292, 295, 301, 304, 311
Leary, Timothy 36–37
Lee, Jim 194, 197–198, 200, 210–211, 222
Lee, Stan 24, 67, 196

Leialoha, Steve 200
leitmotifs 299
leitmotiv 126, 299
Levitz, Paul 216, 228
Liefeld, Rob 194, 197, 202
Ligue des gentlemen extraordinaires, La (cf League of Extraordinary Gentlemen, The)
Lindsay, David 285
Lignenan, Graham 309
Lisowiec, Lucy 308
Lloyd, David 30, 58, 64, 74, 84, 87, 89, 104, 108, 207, 294, 296
Lloyd, Gary 155, 241, 260–261
Lock, Martin 104
Logan, Jeff 272
London International Film School 296
Long, Josie 309
Lopez, Michael 200
Lost Girls 12, 149–150, 185–190, 194, 204, 212, 228, 231, 241, 246, 299–301
Lovecraft, H.P. 29, 216, 280, 283, 285
LSD 11, 36, 38–39, 305
Lynch, David 137
McCarthy, Brendan 62
McFarlane, Todd 194–195, 198
Machen, Arthur 264, 267
McLaren, Malcolm 48, 148, 293
McMahon, Mick 56
McManus, Shawn 96, 116
McManus, Steve 96
Mad 27, 29, 46, 69, 71, 90, 104, 118, 128, 149–150, 160, 164, 167–168, 180, 194, 228, 309
Mad Love 150, 160, 164, 167–168, 180, 194, 309
magie 6, 8, 12, 77, 117, 167, 179, 207, 219, 230–233, 236, 238, 241, 245–248, 250–254, 257, 260–261, 263–264, 267, 269–270, 273, 275, 279, 281, 283–285, 301–302, 305, 310–11
Magic Island, The 20, 248
Magical Mystery Moore 247
Magyar, Rick 123
Mandelbrot, Benoit 164, 166
marijuana 305
Marvel Comics 24, 26, 30, 47, 51, 58–59, 64, 66–67, 69–70, 73–74, 82–83, 100, 104–105, 135, 141–142, 144–145, 164, 194, 196–197, 202, 208, 216, 244, 246, 307
Marvelman 11, 29, 59, 66–67, 70–71, 74–80, 82–83, 89–90, 93, 96, 104, 110, 128,142, 145, 236, 301
Matthews, Mike 149
Maximum Press 204
Maxwell the Magic Cat 52–53, 74, 105, 149
Maxx, The 200
Men of Tomorrow 307
méta-commentaire 299
Meth, Clifford 204
Mignola, Mike 285
Miller, Frank 67, 132, 134–135, 145, 160, 198
Millidge, Gary 8
Milligan, Peter 80, 142
Mills, Pat 56
Mindscape of Alan Moore, The 250, 289, 296
Miracleman 58, 76, 78, 80, 82–83, 142
Miroir de l'amour (cf Mirror of Love)
Mirror of Love 154, 160, 162
mise en abyme 128, 189
Mœbius 128, 149
Moon and Serpent Bumper Book of Magic, The 310–11
Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels, The 246, 254, 257–258, 260, 262, 264, 269, 273, 302
Moorcock, Michael 6, 9, 11, 222, 285, 295
Moore, Leah 222
Moore, Steve 30, 46–47, 51, 56, 58, 74, 76, 93, 248, 252, 270, 272, 283, 309–310
Moore, Sylvia 16, 18, 257
Morrison, Grant 12, 80, 142
Motion Comics 294
Mr Monster 141, 142, 208, 302
Musson, Alex 309
Mystery Guests 42, 51, 242
Neary, Paul 58, 62, 67
New Musical Express (NME) 46, 48
Night Raven 67, 84
Northampton 6, 10–14, 18, 23, 27, 32, 35, 38, 41–43, 46, 90, 149, 155, 164, 166, 185, 189–190, 238, 241–242, 244–246, 260, 267, 273, 275, 278, 286, 288–289, 308–310
Northants Post 47, 52–53, 56
Nowlan, Kevin 210, 226
Observer, The 135, 288
Omega Comics 26, 108
Omega Men 108, 123
O'Neill, Kevin 56, 123, 212, 214, 216, 218–219, 241, 244, 296, 309–310
options 132, 290–291, 294, 296
Ordway, Jerry 222, 225
Organization for Lesbian and Gay Action (OLGA) 160
Orlando, Joe 118, 123
OVR2U 308
Oz 29
Panda de St Pancras, le 44, 46
Parknouse, Steve 30, 67, 74, 90, 149
Pekar, Harvey 150
Pentagon 304
Perkins, Tim 150, 218, 241, 244, 246, 252–254, 257,262, 264, 267, 273
Petit, Christopher 295
Petite Mort, Une (cf Small Killing, A) 156, 158
Pilcher, Tim 285
Planet of Terror 142, 302
poésie 11, 32, 35, 41, 262, 283
Poll, Martin 291
Pop Will Eat Itself 288
Popper, Karl 251
pornographie 10, 185, 187–190, 285
Portacio, Whilce 194
Portman, Natalie 295
Pressbutton, Axel 47, 51, 59, 93
Promethea 12, 42, 80, 210, 222, 230–37, 241, 300–301
psychogéographie 13, 231, 238, 241, 245, 247, 251, 253–255, 257–258, 261–264, 267, 269–270, 273, 275, 278
punk rock 46
Pynchon, Thomas 11, 35
Quality Comics 125, 142
Quality Communications 74, 82
Quesada, Joe 73
Ragnarok 294
rave 288
Redondo, Jesus 62
Reeves, Keanu 293
Reppion, John 222
rhythme 35
Ridgeway, John 293
Risen, The 285, 302
Robbins, Harold 20
Rolling Stone 132, 288
Roscoe Moscow 48, 51, 62, 283, 302
Ross, Alex 145, 224, 231
Sandman 142
Sayle, Alexi 158
science-fiction 12, 29–30, 51, 56, 60, 66, 74, 96, 123, 131, 150, 200, 224, 285, 294
Sex Pistols 148
sexisme 67, 115, 196
ShadowHawk 154, 164, 178, 194–195, 197, 200, 260
Shadowplay 260
Shadowsnake Films 296
Shelton, Gilbert 47
Shyamalan, M. Night 80
Sienkiewicz, Bill 154, 164, 166–169, 260, 285, 293
Silvestri, Marc 194, 204
Sim, Dave 150, 160, 194, 198
Simpson, Don 141, 196
The Simpsons 289
simultanéité 299
Sinclair, Iain 253, 270, 273, 275, 295, 302
Sixty-Three Sweatshop 196
Skinn, Dez 30, 47, 59, 67, 74, 76, 79, 82, 84
Skizz 59, 94–96, 100, 120, 142, 200, 226
Skroce, Steve 204, 210, 225
Slab-O-Concrete 207
Small Killing, A 148, 150, 156, 158
Smith, Patti 273
Smith, Robin 62
Snakes and Ladders 230, 258, 264, 267
Snape Maltings 273
Snyder, Zack 296
Sounds 46–51, 53, 56, 59, 74, 93, 149, 283
Spare, Austin 13, 250, 285, 289
Spawn 195, 197–199
Spicer, Bill 29
Spiegelman, Art 132, 134–135, 150, 160, 289
Sprouse, Chris 204, 210, 221–222
Star Wars 64, 66
Staros, Chris 190
Stars My Degradation 50–51, 104–105, 283, 302
Stephenson, Eric 202
Steranko, Jim 48
Stokes, John 66
Stroman, Larry 141
Stucker, Larry 204
Superman 23, 46, 76, 82, 104, 108, 118–121, 123, 144, 202, 204, 220, 222, 280, 301
Supreme 195, 197, 202–204, 220–221, 300–301
Swamp Thing 12, 69, 80, 96, 108, 110, 115–118, 123, 128, 135, 142, 148, 185, 244, 284, 293, 301, 307
Swan, Curt 120–121, 204
symbolisme 179, 230, 299
symétrie 128, 299
Taboo 148–149, 174, 176, 180, 185, 190, 194
Talbot, Bryan 62, 93, 104, 118, 281, 285, 294
Tales of Midnight 285
Tales of Shangri-La 185
Techniques narratives 299–307
Technical Vocabularies : Games for May 283
Terrific Tales 222
Thorpe, Dave 67, 69
Time Twister 62, 96, 99, 142
Times, The 288
Today 288
Tom Strong 210, 220–222, 231, 237, 241, 301
Tomorrow Stories 210, 226, 228–229, 237
Top 10 141, 224–225, 237
Top Shelf 162, 180, 185, 190, 219, 276, 295
Totleben, John 80, 110, 115–117, 142, 149–150, 196–197, 293
Trimpe, Herb 69
Tube, The 288
Tundra 150, 167, 180, 194
Tyne Tees TV 288
underground 12, 29, 37, 44, 46, 104,149, 185, 219, 254, 284, 308–309
Unearthing 238, 241, 270, 272, 308
V for Vendetta 6, 11, 14, 59, 67, 74, 80, 84, 86–87, 89–90, 92–93, 96, 127, 139, 145, 148, 218, 236, 244, 284, 288, 290, 292, 294–296, 301, 307
Valentino, Jim 194–197, 104, 198, 200
Veitch, Rick 80, 117, 123, 141–142, 160, 162, 194–197, 203–204, 210, 226, 228, 293, 302
Vertigo 142, 145, 294
Vess, Charles 148
Victor Gollancz 148–149, 156
Villarrubia, José 146, 162, 231, 276, 296, 310
Voice of the Fire 6, 12, 18, 100, 148, 167, 194, 211, 241, 275–76, 278, 306
Voix du feu, La (cf Voice of the Fire)
Vylenz, DeZ 296
Wachowski, Larry 294
Wagner, John 56, 58
Wakelin, Bob 118
Warrior 51, 59, 67, 74–78, 82, 84, 86, 89–94 100, 103, 105, 108, 142, 244, 281, 307
Watchmen 12, 14, 53, 67, 80, 89, 109, 118, 124–35, 139, 142, 144–145, 148, 150, 156, 164, 166, 168, 195, 228, 236, 244, 284, 288, 290, 292, 296, 299, 301, 305, 308
Weaving, Hugo 295
Wein, Len 108, 110, 117
Weisinger, Mort 300
Wells, H.G. 29, 212, 215–216
Wertham, Frederick 115
White, Mike 62
Whitehead, Peter 254, 285, 302
Wild C.A.T.s 198, 200
Wild Girl 222
WildStorm Productions 200, 210–211, 218, 222, 225, 228, 236, 241–242
Williams III, J.H. 200, 210, 230–234, 237
Williamson, Al 123
Willingham, Bill 123
Wilson, Robert Anton 11, 46, 250, 272–273
Wilson, S. Clay 48, 148
Without Walls 295
Woch, Stan 142
Wolfman, Mary 145
Wolverton, Basil 48
Wood, Wally 29, 118, 128, 142
Worm, The 207
Wray, Bill 149
Wrightson, Bernie 110
X Marks the Spot 308–309
Yeates, Tom 110, 154
Zarate, Oscar 156, 158, 207–208
zeitgeist 70
Zulli, Michael 149–150

Liste des pistes sonores du CD inclus

01. Gate of Tears [extrait]
(Alan Moore/Tim Perkins)
Alan Moore & Tim Perkins
De l'album Snakes And Ladders
RE : RE :PCD05
© 2003 Copyright Control

02. March of the Sinister Ducks
(Alan Moore/David J/Alex Green)
The Sinister Ducks
Du maxi-45 tours
Beggars Banquet/Situat on Two SIT25
© & (p) 1983 Situation Two

03. The Birth Caul [extra t]
(Alan Moore/David J)
Alan Moore - David J - Tim Perkins
De l'album The Birth Caul
Charrm/Locus+ CD22
© 1995 Copyright Control

04. Another Suburban Romance
(Alan Moore/Tim Perkins/Curtis E Johnson/Chris Barber/Pete Brownjohn)
The Emperors of Ice Cream
Enregistrement non édité
© 1992 Copyright Control

05. Me and Dorothy Parker
(Alan Moore/Tim Perkins/Curt's E Johnson/Chris Barber/Pete Brownjohn)
The Emperors of Ice Cream & The Lyons Maids
Enregistrement non édité
© 1992 Copyright Control

06. The Demon Regent Asmodeus
(Alan Moore/Tim Perkins)
Alan Moore - David J - Tim Perkins
De l'album The Moon & Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels
Cleopatra Records CLEo 96882
© & (p) 1996 Cleopatra Records

07. Laos
(Alan Moore/Gary Lloyd)
Alan Moore - Gary Lloyd
De l'album Brought to Light
Codex Records CODE5
© 1998 Copyright Control

08. Madame October
(Tom Hall/Alan Moore)
Tom Hall & Alan Moore
De l'album Watering The Spirits
Sore Head Music
© & (p) 1994 Sore Head Music

09. No.1 With A Bullet
(Alan Moore/Tim Perkins)
Alan Moore & Tim Perkins
De l'album The Highbury Working
RE : RE :PCD03
© 2000 Copyright Control

10. Fires I'd Wish I'd Seen
(Alan Moore/Tim Perkins/Curtis E Johnson/Chris Barber/Pete Brownjohn)
The Emperors of Ice Cream
Enregistrement non édité
© 1992 Copyright Control

11. Mr. A
(Alan Moore/Curtis E Johnson)
(Arranged by : Alan Moore/Curtis E Johnson/Tim Perkins /Chris Barber/Pete Brownjohn)
The Emperors of Ice Cream
Enregistrement non édité
© 1992 Copyright Control

12. Trampling Tokyo
(Alan Moore/Pat Fish)
Alan Moore & the Jazz Butcher
Enregistrement non édité
© 1993 Copyright Control

13. Litvinoff's Book
(Alan Moore/David J)
Alan Moore - David J - Tim Perkins
De la pièce The Moon & Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels
Cleopatra Records CLEo 96882
© & (p) 1996 Cleopatra Records

14. The Murders on the Rue Morgue
(Alan Moore/Tim Perkins/Curtis E Johnson/Chris Barber/Kevin Haskins)
The Satanic Nurses
D'une cassette d'stribuée avec le fanzine Frank en 1992
© 1992 Copyright Control

15. Leopardman at C&A
(Alan Moore/Tim Perkins)
Alan Moore & Tim Perkins
Enregistrement non édité
© 1993 Copyright Control

16. Experience [excerpt]
(Alan Moore/Tim Perkins)
Alan Moore & Tim Perkins
De l'album Angel Passage
RE : RE :PCD03
© 2001 Copyright Control

17. You Are My Asylum
(Alan Moore/Joe Brown)
Alan Moore, Downtown Joe Brown & The Retro Spankees
De l'album Nation of Saints : 50 Years of Northampton Music (une compilation distribuée avec *Dodgem Logic* n°1)
© 2009 Copyright Control

18. Closing
(Alan Moore/Gary Lloyd)
Alan Moore - Gary Lloyd
De l'album Brought to Light
Codex Records CODE5
© 1998 Copyright Control

19. Town of Lights
(Alan Moore/Tim Perkins)
Alan Moore - David J - Tim Perkins
De l'album The Moon & Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels
Cleopatra Records CLEo 96882
© & (p) 1996 Cleopatra Records

Une sélection réalisée par Gary Lloyd, Gary Spencer Millidge et Pádraig Ó Méalóid.

Remastérisée par la magie de Gary Lloyd.

Certains des enregistrements de ce CD proviennent de vieilles cassettes audio endommagées ou détériorées. Une partie du matériel commercialisé n'avait même pas été enregistré au moment de la diffusion et certaines compressions particulièrement excessives ne peuvent désormais plus être corrigées. Étant donné ces différents problèmes, j'ai remastérisé tout le matériel pour fournir la meilleure écoute possible.
Merci de prendre note que le logiciel de réduction sonore n'a pas été tout le temps utilisé, en particulier pour les œuvres anciennes où la patine d'origine valait vraiment la peine d'être conservée.
Maintenant que les questions techniques sont de côté, profitez-en !

L'auteur tient à remercier :

Pour lui avoir fourni du matériel introuvable :
Kumar Sivasubramanian, David Hume, Eugene Doherty, Peter Wright, Omar Martini, Robin Kirby, Rupert "Jerry" Goddard et Paul Rainey.

Pour avoir permis la reproduction de leurs photographies :
José Villarrubia, Andrew Bulhak, Loz Pycock, Gavin Wallace [www.gavinwallacephotography.co.uk], Joe Gordon, et Bryan Talbot.

Pour l'apport d'informations vitales et de ressources exceptionnelles :
Dave Gibbons, Alan Davis, David Lloyd, Eddie Campbell, John Coulthart, Stephen Bissette, Oscar Zarate, DeZ Vylenz [www.shadowsnake.com], Tim Perkins [www.perkisound.com], Chris Staros, Brett Warnock, smoky man, Leah Moore, et Joe Brown.

Pour leur patience et leur comprehension :
Nick Jones, Ellie Wilson, Tim Pilcher, et Roly Allen.

Pour avoir fait de ce livre un objet si beau :
Simon Goggin, Julie Weir, et Chip Kidd.

Pour son expertise musicale et son enthousiasme : Gary Lloyd.

Pour ses encouragements, les emprunts faits à sa gargantuesque bibliothèque, et sa conviction sans faille que je finirais ce livre : David Whitwell.

Pour sa connaissance sans égal, son œil aigu, et sa passion pour le sujet : Pádraig Ó Méalóid.

Pour avoir écrit cette merveilleuse introduction : Michael Moorcock.

Et pour sa stupéfiante affabilité, sa sincérité, son accessibilité et sa générosité, sans laquelle ce livre aurait été beaucoup, beaucoup, plus pauvre : Alan Moore.

Transcription et traduction d'un script non utilisé d'Alan Moore
pour le cinquième chapitre de *V for Vendetta*

Rough du portrait d'Alan Moore réalisé spécialement par Frank Quitely
pour l'édition française de cet ouvrage.

V pour Vendetta

Épisode 5. « Violence. »

« Trop bavard ? Vous devez me confondre avec un autre, très cher. »

Alan Moore

1.
La première séquence se déroule dans une petite salle d'un hôpital psychiatrique, très faiblement éclairée. Lewis Prothero est assis sur une chaise, il a le regard fixe, il est tombé en catatonie. Finch et son assistant Dominique s'assoient à proximité, Finch essayant de communiquer avec Prothero. Pour l'angle de vue, je suggère une plongée, mais comme d'habitude, je te fais confiance.
ENCADRÉ : 12 DÉCEMBRE 1997…
FINCH : M. PROTHERO… LEWIS… C'EST MOI, M. FINCH. JE SUIS VOTRE AMI, LEWIS. VOTRE AMI.
FINCH : POUVEZ-VOUS M'ENTENDRE, LEWIS ?

2.
Le visage inexpressif de Prothero est au premier plan. Finch insiste au second plan. Derrière-lui, Dominique a l'air un peu écœuré.
FINCH : JE VOUDRAIS SAVOIR CE QUI VOUS EST ARRIVÉ, LEWIS. JE VOUDRAIS SAVOIR CE QU'IL VOUS A FAIT.
FINCH : VOUS SAVEZ DE QUI JE PARLE, N'EST-CE PAS, LEWIS ?

3.
Peut-être juste un plan sur le visage de Prothero, les pupilles rétrécies, la peur s'infiltrant dans son regard vide. Je veux transmettre le sentiment de l'horrible violence psychique que cet homme a endurée. La bulle de dialogue de Finch peut provenir de l'extérieur du cadre.
(HORS-CHAMP) FINCH : JE PARLE DE L'HOMME EN NOIR, LEWIS. JE PARLE DE L'HOMME AU MASQUE.

4.
Prothero regarde toujours droit devant lui, terrorisé. Finch a l'air épuisé, malgré son incroyable patience.
(PETIT) PRO. : MA… MAN…
FINCH : DOUX JÉSUS ! JE CROYAIS QU'ON L'AVAIT DÉBARRASSÉ DE SES « MAMAN » !
FINCH : TOUT VA BIEN, LEWIS, VOUS ÊTES EN SÉCURITÉ. NOUS SOMMES VOS AMIS. IL NE PEUT PLUS VOUS FAIRE DE MAL. IL NE POURRA PAS VOUS RETROUVER.

5.
Gros plan sur le visage de Prothero. Il est retombé en catatonie. La bulle de Finch provient de l'extérieur du cadre.

(HORS-CHAMP) FINCH : LEWIS ?

6.
Encore Prothero au premier plan, le regard fixe. Finch et Dominique se retournent pour partir et se dirigent vers la porte.
FINCH : BON, CE N'EST PAS LA PEINE. JE NE SAIS PAS CE QU'IL LUI A FAIT, MAIS C'EST DU SÉRIEUX.
FINCH : VIENS, DOMINIQUE. ON REPRENDRA ÇA APRES UNE TASSE DE THÉ ET UNE PARTIE DE CARTES. CINQ MINUTES DE PAUSE.

7.
Dominique, avec Prothero au premier plan, s'arrête, les yeux écarquillés par la surprise. Derrière eux, on voit Prothero, toujours assis, le regard fixe.
PROTHERO :
CINQ…

8.
Ils sont revenus vers Prothero, à présent. Ils le dévisagent avec un intérêt renouvelé. Prothero a toujours le regard fixe.
PROTHERO : CINQ, CINQ…
PROTHERO : CHAMBRE CINQ.

9.
Gros plan sur Finch qui prend un air déterminé. Il sent qu'il touche à quelque chose d'important, là. La bulle de Prothero peut provenir de l'extérieur du cadre.
PROTHERO : CINQ…

10.
On se retrouve au musée des ombres. L'image est troublante : juste deux bâtons de kendo, croisés comme lors d'un combat. L'un est tenu par une paire de mains gantées de gris, l'autre par des mains minces et féminines. En arrière-plan, ça serait sympa d'apercevoir un bout de la collection de peintures de V, pour équilibrer l'image centrale et le titre. Je suggère le Guernica de Picasso ou bien une des eaux-fortes de Goya sur la guerre civile.

(DESSOUS) TITRE : CHAPITRE V. VIOLENCE
ENCADRÉ : LE MUSÉE DES OMBRES…

11.
Zoom arrière pour montrer V et Evey qui s'affrontent avec les bâtons de kendo. Evey pourrait être vêtue d'une combinaison noire et V habillé pareil, sans sa cape et son chapeau. Le visage et la posture d'Evey suggèrent une détermination farouche. V est à l'aise, prêt au combat.
PAS DE DIALOGUE.

12.
V passe la garde d'Evey et lui assène un coup douloureux au tibia. Elle grimace sous l'effet de la douleur soudaine.
EVEY : AOH !

13.
Evey a cessé le combat et se frotte la jambe en la regardant avec une moue de souffrance et de contrariété. Elle ne regarde pas V. V, en bon gentleman, s'apprête à la frapper de son bâton alors qu'elle ne le regarde pas.
EVEY : VOUS AVIEZ BESOIN DE TAPER AUSSI FORT, V ? C'ÉTAIT MA JAMBE ! JE CROYAIS QU'ON S'ENTRAÎ…

14.
Le bâton la frappe à la nuque. Ses yeux s'écarquillent sous l'effet de la surprise et de la douleur alors qu'elle bascule vers l'avant.
Evey : OUCH

15.
Evey est vautrée sur le sol, l'essentiel de son visage est dans l'ombre. Elle a lâché son bâton. V se baisse pour le lui ramasser.
V. : SI ÇA AVAIT ÉTÉ LE DEVANT DE TA GORGE, TU AURAIS EU LA TRACHÉE ECRASÉE AU LIEU D'UN SIMPLE BLEU.
V. : DEBOUT. ON VA REVOIR CETTE MANŒUVRE.

16.
Plan sur le visage d'Evey alors qu'elle se relève. Des larmes apparaissent au coin de ses yeux mais elle essaie de les contenir avec rage. Elle lance un regard mauvais à V.
PAS DE DIALOGUE.

17.
Plan de V vu par les yeux d'Evey, en contre-plongée, du coup. Il lui tend son bâton pour qu'elle l'attrape. Comme toujours, il arbore ce sourire permanent et exaspérant.
PAS DE DIALOGUE.

18.
La main de V tient le bâton. Evey, après un moment d'hésitation plein d'amertume, tend sa main pour l'attraper et reprendre l'entraînement. On voit peut-être la reproduction de Guernica en arrière-plan.
PAS DE DIALOGUE.

19.
Changement de séquence soudain et très déroutant. Vue sur un réseau de bunkers d'entraînement en béton, quelque part sur la plaine de Salisbury. Il fait jour. V attend, accroupi sur le toit d'un des bunkers. En dessous de lui, ignorant sa présence, un policier armé court dans la « rue » entre les « maisons ».
Encadré : Plaine de Salisbury…

20.
Le policier, qui ne se doute de rien, est au premier plan. Sans aucun bruit, V lui saute dessus par derrière, un poignard à la main.
PAS DE DIALOGUE.

21.
Gros plan. V est derrière le policier surpris. Il lui a passé un bras autour du cou et appuie la lame du poignard sur sa gorge.
V. : TU ES MORT.

22.
En arrière-plan, le policier « mort » s'est couché sur le sol avec obéissance. On voit bien qu'il est toujours en vie. V court vers nous, il sort du cadre.

23.
Peut-être une vue en plongée du complexe. V est sur le point de franchir le seuil ouvert d'une des « maisons ». Un groupe de six policiers arrive au tournant, marchant dans sa direction. On peut imaginer que ce plan est vu à travers une paire de jumelles. (Hein ?)
PAS DE DIALOGUE.

24.
La police tourne juste à temps pour voir la cape de V disparaître par l'ouverture. Le chef de patrouille pointe son doigt, tout excité.
CHEF DE PATROUILLE : LÀ !

25.
Les flics se tiennent devant le seuil du passage obscur. (Pas besoin de porte, c'est juste une ouverture). Le chef de patrouille donne un ordre à un de ses hommes qui obéit en décrochant une grenade de son ceinturon.
CHEF DE PATROUILLE : RISQUE ZÉRO ! LANCE UNE GRENADE !

26.
De l'autre côté du bunker, il y a une petite ouverture en guise de fenêtre. V plonge à travers, droit sur un policier tout surpris qui attendait derrière le bâtiment. V tient un pistolet dans une main. Un autre flic tout excité se tient légèrement en retrait et lance l'alerte.
SECOND FLIC : IL SORT PAR LA FENETRE DE DERRIERE !!

27.
V tient par la gorge le flic à côté duquel il a atterri. Il pointe son pistolet sur l'autre flic.
V. : TU ES MORT.
V. : TOI AUSSI.

28.
La troupe principale a fini de faire le tour pour rejoindre les deux flics vus dans la dernière case qui sont « morts » sur le sol. Un des flics, le chef, aboie dans un talkie-walkie. On peut apercevoir V qui s'enfuit au loin, tout petit.
CHEF DE PATROUILLE : ALPHA BRAVO A FOXTROT CHARLIE. ALERTE AU BLOC DOUZE. IL EST PRIS DANS LA SOURICIÈRE.

29.
Vue en plongée à travers des jumelles : V et les flics courent dans le labyrinthe des rues.
PAS DE DIALOGUE.

30.
Derek Almond se tient sur une position stratégique élevée, il baisse les jumelles de ses yeux. L'expression de son visage est froide et sérieuse. Peut-être est-il encadré de deux policiers au garde-à-vous.
PAS DE DIALOGUE

31.
V escalade une échelle ou quoi que ce soit d'autre pour parvenir sur un toit.
PAS DE DIALOGUE.

32.
V. se hisse sur le toit et se retrouve face au canon de l'arme d'un flic qui sourit.
FLIC : TU ES MORT.

33.
Retour au musée des ombres. Plan sur les deux bâtons de kendo croisés.
ENCADRÉ : LE MUSÉE DES OMBRES…

34.
Evey lâche le bâton sous l'effet de la douleur lorsque V la frappe sur le bout de ses doigts.
EVEY : AAGH ! MES DOIGTS !!

35.
Evey se tient les doigts. Dans ses yeux, des larmes de douleur et de colère. Elle est très, très énervée. V s'apprête à ranger son bâton. La partie est terminée.
V. : C'EST BON, EVEY. ÇA SUFFIRA POUR AUJOURD'HUI.
V. : TU T'AMÉLIORES, MAIS TU DOIS APPRENDRE A NE PAS ÊTRE AUSSI PRÉVISIBLE.

36.
À présent, V se tient devant Evey, l'air suffisant et prétentieux, insensible à la douleur et à l'humiliation qu'elle ressent. Le visage d'Evey bouillonne d'une colère mal contenue. (Je ne sais pas si tu as déjà été débutant dans un cours d'arts martiaux et que tu t'es fait défoncer la gueule par des types trop forts pour toi, mais si c'est le cas, tu sais ce que ressent Evey. Elle tremble de rage, impuissante.)
V. : LE SECRET DE LA RÉUSSITE, C'EST LA SURPRISE, EVEY, ET SI…

37.
Evey décoche un terrible coup de genou dans les couilles de V.
V. : HEURK

38.
V se tord de douleur en se raccrochant à la cheminée ou autre part. Evey réalise brusquement ce qu'elle vient de faire, porte la main à sa bouche, sous le choc.
V. : C'ÉTAIT… TRÈS… BIEN… EVEY…
V. : TRÈS… BIEN… VRAIMENT.

39.
V s'éloigne d'elle en titubant, légèrement plié en deux. Elle le regarde s'éloigner.
V. : N'AFFRONTE JAMAIS… QUELQU'UN… SELON SES PROPRES… CONDITIONS…
V. : TU… PROGRESSES.

40.
Gros plan sur le visage d'Evey qui le regarde s'en aller. Elle s'attendait à de la colère, pas à des félicitations. Elle a l'air perplexe, encore plus désorientée que jamais.
PAS DE DIALOGUE.

41.
Retour à la plaine de Salisbury sur une image choc de V qui se fait tirer dans le ventre. Il est projeté en arrière sous l'effet de l'impact.
ENCADRE : PLAINE DE SALISBURY…

42.
« V » est assis, il se frotte le ventre et enlève son masque pour révéler le visage d'un simple agent de la main. Les autres flics l'encerclent en arborant des sourires triomphants. Le chef de patrouille parle dans son talkie-walkie.
V. : AOUH.
FLIC : ON L'A EU, M. ALMOND. NOM DE CODE "V" A ÉTÉ ABATTU.

43.
Retour sur Almond qui parle dans son talkie-walkie. Il sourit légèrement.
(TSVP)
---

43. (SUITE)
ALMOND : TRÈS BIEN, LES ENFANTS, VOUS PROGRESSEZ.
ALMOND : UNE DEMI-HEURE DE PAUSE ET TOUT LE MONDE EN PLACE. ON VA REVOIR CETTE MANŒUVRE UNE DERNIÈRE FOIS AVANT D'ARRÊTER.

44.
On se retrouve dans le sanctuaire du Commandeur. Il surveille un écran sur lequel on peut distinguer le faux V et les agents de la main qui rompent les rangs et s'allument des cigarettes. Il croise les doigts sous le menton, contemplatif. (Lors de la séquence sur la plaine de Salisbury, ce serait peut-être une bonne idée de montrer un des agents de la main à côté d'Almond en train de tenir une caméra émettrice.)
Encadré : Le Commandeur…
COMMANDEUR : HMMM.
COMMANDEUR : ÇA COMMENCE À AVOIR L'AIR FAISABLE. QU'EST-CE QUE TU EN DIS ?

45.
Après cinq épisodes, le DESTIN a enfin une réplique. Juste un plan sur l'écran d'affichage, écrit avec une police d'ordinateur… Steve pourra embellir tout ça à sa convenance avec des symboles aléatoires qui en jettent.
ÉCRAN : CHANCES DE SUCCES 78,055.
CONTRAINTE : OPÉRATION NÉCESSITANT UN STIMULUS APPROPRIÉ

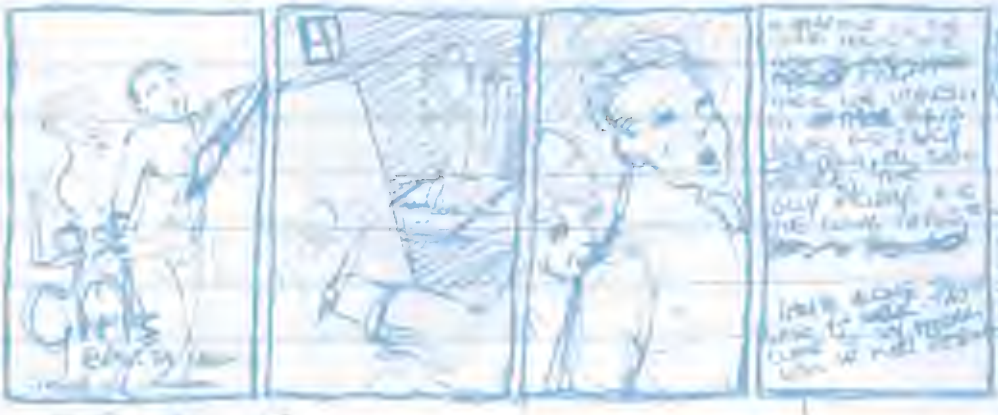
46.
Le Commandeur parle tout haut au Destin (qui peut entendre mais pas parler).
(DESSOUS) COMMANDEUR : UN STIMULUS. UN APPAT…
COMMANDEUR : QU'EST-CE QUE TU SUGGÈRES ?

47.
Plan sur l'écran.
ÉCRAN : SUGGESTION : VOIX DU DESTIN ANNONÇANT EXÉCUTION IMMINENTE DES TERRORISTES DE BIRMINGHAM. (CF. 11.5.97)

48.
Le Commandeur sourit. Un sourire froid et reptilien.
COMMANDEUR : TU AS RAISON, BIEN SÛR.
COMMANDEUR : JE VAIS Y POURVOIR IMMEDIATEMENT.

49.
Le commandeur s'est levé de son siège et s'éloigne de nous en marchant. Au premier plan, la lumière de l'ordinateur continue à clignoter et à luire froidement.
ENCADRÉ : IL S'APPELLE ADAM SUSAN. ON L'APPELLE LE COMMANDEUR. MAIS LE DESTIN A PARLÉ…
ENCADRÉ : … ET IL FAIT CE QU'ON LUI DIT. IMMÉDIATEMENT.

À suivre…



S'inscrit à la bibliothèque municipale de Northampton

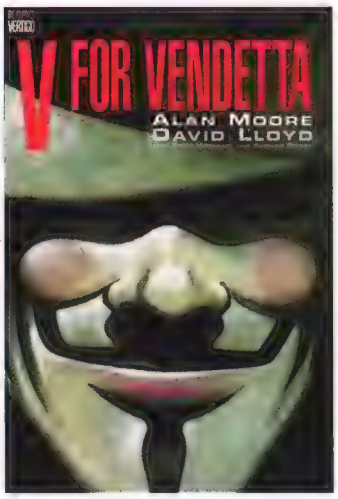
Entre à l'école de Spring Lane

1er novembre 1953 : naissance d'Alan Moore à l'hôpital St. Edmunds de Northampton

Découvre les comics Marvel avec *Fantastic Four* n° 3

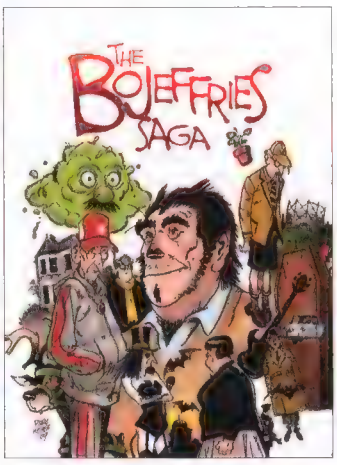
1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964

Captain Britain Omnibus
(*Marvel, 2009*)
Alan Moore & Alan Davis
Cet album cartonné reprend les récits publiés à l'origine au Royaume-Uni dans *Marvel Super-Heroes* n° 386-388, *The Daredevils* n° 1-11 et *Mighty World of Marvel* n° 7-13. La première publication couleur de ces pages date de *X-Men Archives featuring Captain Britain* n° 2-7, initialement recueillis dans une édition souple de *Captain Britain* (2002). *Captain Britain* chez Panini en 2006.



V for Vendetta
(*DC/Vertigo, 1989*)
Alan Moore & David Lloyd
Reprend les dix numéros de la mini-série *V pour Vendetta*, colorisés chez Vertigo, qui reprenait et complétait la série monochrome publiée dans *Warrior* n° 1-18 et n° 20-21. D'abord publié en édition souple en 1989, puis en cartonné et nouvelle édition souple en 2005. Également disponible en coffret grand format « Absolute Edition » (2009). *V pour vendetta* chez Panini en 2009.

Marvelman
Alan Moore, Garry Leach, Alan Davis, Rick Veitch, John Totleben et autres
La propriété des droits de Marvelman / Miracleman fait l'objet d'une bataille légale depuis des années, même si Marvel annonce son intention de publier une édition définitive des récits de Moore. Jusqu'à présent, les seuls recueils qui ont été publiés se vendent à prix d'or sur le marché des collectionneurs : *Miracleman, tome 1 : A Dream of Flying*, *Miracleman, tome 2 : The Red King Syndrome*, et *Miracleman, tome 3 : Olympus* (Eclipse, 1988, 1992, 1992). À l'origine, les histoires de *Marvelman* par Moore sont publiées en noir et blanc dans *Warrior* n° 1 à 21 (1982-1984). Elles sont rééditées en couleur par Eclipse sous le titre *Miracleman* n° 1-6 (1985-86) avant les nouveaux épisodes n° 6-16 (1986-1989).



The Bojeffries Saga
(*Top Shelf, 2012*)
Alan Moore & Steve Parkhouse
Reprise des strips des Bojeffries extraits de *Warrior* n° 12-13 et n° 19-20 (déjà réédités et colorisés dans *Flesh & Bones* n° 1-4), *Dalgoda* n° 8, *A1* n° 1-4, *A1 True Life Bikini Confidential*, et du matériel bonus contenu dans l'édition couleur de Tundra, *The Complete Bojeffries Saga* (1992). Contient également un récit entièrement inédit réalisé pour cet ouvrage.

Anon E. Mouse pour *Anon* n° 1-5, déc. 1974–mai1975

Rovel n° 1-3, 1971

Premier travail professionnel publié : illustration pour la librairie spécialisée Dark They Were and Golden Eyed dans *Cyclop* n° 3 et 4, sept.-oct. 1970

Embryo n° 1–5, publié par le Northampton Arts Lab, 1970-novembre 1971

Embryo n° 5 contient *Once There Were Daemons*, novembre 1971

Article sur le Shadow dans le fanzine *Seminar* n° 2, 1970

Soumet son travail au fanzine *Shadow*, 1972

Donnes des histoires et des illustrations au fanzine *Weird Window*, 1971

Moore est renvoyé du lycée

Épouse Phyllis Dixon, 1975

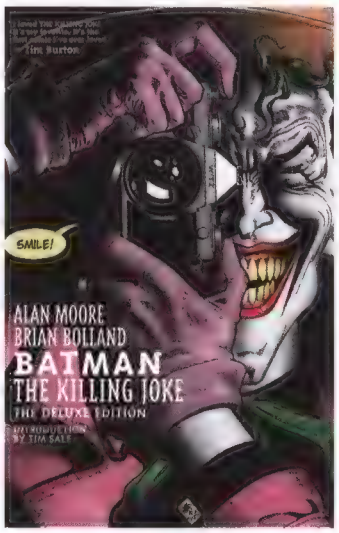
Intègre la Grammar School pour garçons de Northampton

Premier boulot dans une tannerie coopérative

Participe à la deuxième convention britannique de comics, à Londres en 1963

1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976

DC Universe : The Stories of Alan Moore
(*DC, 2006*)
Alan Moore & divers dessinateurs
Anthologie sous couverture souple contenant tous les divers récits de Moore chez DC, dont *Green Lantern* n° 188, *Tales of the Green Lantern Corps Annual* n° 2-3, *Omega Men* n° 26-27, *Secret Origins* n° 10, *Superman Annual* n° 11, *Action Comics* n° 583, *Superman* n° 423, *Vigilante* n° 17-18, *Detective Comics* n° 549-550, *Batman Annual* n° 11, *Batman : The Killing Joke*, et la coopération Superman / Swamp Thing de *DC Comics Presents* n° 85. *L'Univers des super-héros DC par Alan Moore* chez Panini en 2005.



Batman : The Killing Joke Deluxe Edition
(*DC, 2008*)
Alan Moore & Brian Bolland
Édition cartonnée augmentée et recolorisée, reprenant l'originale de 1988 en y ajoutant du matériel. *Batman, The Killing Joke* chez Panini en 2009.

Saga of the Swamp Thing
(*DC, 2009–2011*)
Alan Moore, Stephen Bissette, John Totleben, Rick Veitch & autres
À présent rééditée en une suite de recueils cartonnés, le passage de Moore sur le comic book mensuel a d'abord été publié dans diverses collections : *Saga of the Swamp Thing* (1987, reprend les n° 21-27), *Love and Death* (1990, n° 28-34), *The Curse* (2000, n° 35-42), *A Murder of Crows* (2001, n° 43-50), *Earth to Earth* (2002, n° 51-56) et *Reunion* (2003, n° 57-64). L'édition britannique de Titan Books, *Swamp Thing* tomes 1 à 11 (1986-88), réédite les épisodes n° 21-64 en noir et blanc. Le premier volume de la nouvelle série de recueils cartonnés est le premier à proposer l'épisode inaugural de Moore (n° 20). *Swamp Thing, la créature du marais* chez Panini en 2010 et 2011.

Watchmen
(*DC, 1987*)
Alan Moore & Dave Gibbons
Réédition de la série révolutionnaire Watchmen n° 1-12. D'abord reprise en édition souple en 1987, elle bénéficie dès 1988 d'une édition cartonnée chez Graphitti Designs, qui propose quarante pages de bonus. En 2005, *Watchmen* est également publié en coffret grand format « Absolute Edition ». Une nouvelle « special edition » cartonnée au format normal est éditée en 2008. *Watchmen* chez Panini en 2009.

Produit des parodies de cartoons pour le fanzine *Televisions for Murders*

Écrit un épisode de *Moonstone* pour le *Fantasy Adve*

Article e

Essais pour la newsletter du syndicat des illustrateurs du Royaume-Uni n°

Quelques interviews et critiques dans *Sounds* février 1980 à novembre 1982

Histoire

Histoire en prose

Histoire en prose de *Superman* pour l'ann

Dessin d'Elvis Costello pour *NME*, Oct 1978 (première illustration professionnelle)

Dessin de Malcolm McLaren pour *NME*

« Bear's Monkey Business » et « C.B. ? – That's a big Ten Four » pour l'annuel *BJ & the Bear* de

Quitte son emploi chez Pipeline Constructions Ltd. pour poursuivre une carrière artistique

Leah Moore naît en février 1978

Amber Moore naît en février 1981

1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 19

Scant Applause pour le *Frantic Winter Special*, octobre 1979

St Pancras Panda commence dans le *Back Street Bugle* n° 6 de février 1978 et se poursuit par intermittence jusqu'au 25 de mars 1979

Différents strips et caricatures pour le *Back Street Bugle* (n° 15, 23, 34, 42 et 43) juin 1978 à septembre 1980

« The Avenging Hunchback », « Kultural Krime Komics » et « Talcum Powder » pour *Dark Star* n° 19 à 21, mars à juillet 1979

Three Eyes McGurk and His Death Planet Commandos pour *Dark Star* n° 22 à 25, décembre 1979 à décembre 1980

Roscoe Moscow pour *Sounds* commence le 31 mars 79 et se termine le 28 juin 1980

The Stars My Degradation commence dans *Sounds* en juillet 1980 et se termine le 19 mars 1983

Plusieurs strips longs pour *Sounds* dont « Ten Little Liggers » (noël 1980), « Rock'n'Roll Zoo » (août 1981), « Chr

Maxwell The Magic Cat pour le *Northants Post* commence le 25 août 1979 et se termine le 9 octobre 1986

H

Swamp Thing n° 20 à 61

Premier one-shot *Future Shocks*, « Killer in the cab » dans *2000 AD* n° 170, juillet 1980

Dernier *Future Shock* « Look Before

Plusieurs strips *Ro-Busters*, *Rogue Trooper* et *ABC Warriors* pour le

Première histoire pour *2000 AD*, « Holiday in Hell », juin 1980

Skizz commence dans *2000 AD* n° 308 de mars

Première apparition de D.R. & Quinch dan

La série *D.R. & Quinch* de *2000*

The Ballad of

« Black Legacy », première partie d'une histoire à suivre commence dans le *Doctor Who Weekly* n° 35, juin 1980

Ses histoires pour *Star Wars* commencent avec « The Pandora Effect » dans *Emprire Strike*

Premier de trois courts one-shot pour le *Doctor Who Monthly* avec « Death Star » dans le n° 47

« Monsters » pour *Screa*

Deux strips dans *Eagle Comic* n° 3 et 12 d'avril et juin 1982

Strip sans titre pour le spécial de *Not The World Cup* de mai 1983

Marvelman pour *Warrior* du n° 1 de Mars 1982 au n° 21 d'août 1984

V for Vendetta pour *Warrior* du n° 1 au 26, de mars 1982 à décembre 1984

Warpsmith dans *Warrior* n° 9 et 10 de décembre 1982 et janvier

The Bojeffries Saga pour *War*

Histoires en prose de *Nightraven* pour *Marvel Super Heroes* n° 39

Captain Britain dans *Marvel Super Heroes* n° 386 à 388, juin à août 1982 a

Captain Britain, *Nightraven*, des articles et critiques

Captain Britain dans *Mighty World o*

Le dessin animé *Ragnarok* sort en VHS, 1983

Écrit les paroles de « Wurlitzer Junction/The Merry Shark You Are » pour Mystery Guests, 1980

Sortie du single des Sinister Ducks avec « March

Récite l'intro de l'EP « Satori in Paris » pour Bauhaus, 1982

Le single pour *V for Vend*

« Captain Air Strip One » pour *Mad Dog* n° 10, 1985
ertiser n° 77 de février 1983
« A True Story » dans *Myra* n° 8
n deux parties pour *Infinity Magazine* n° 7 et 8 (novembre 1984 et janvier 1985)
45 à 48, 1982
Article « Comics USA » pour *Escape* n° 6, 1985
Article pour *Roots of the Swamp Thing* n° 3 (septembre 1986)
courte en prose « Sawdust Memories » pour *Knave* (décembre 1984)
Brasso for Rosie » dans le *Knockabout Trial Special*, mai 1984
Poème « The Children's Hour » pour *Now We Are S*
Texte « Globetrotting for Agoraphobics » pour *Knockabout* n° 9 (juin 1985)
Histoires en prose pour les annuels de 1985 de *UK Batman* et *UK Superman*
uel *Super Heroes*, 1984
Nouvelle *A hypothetical Lizard pour Liavek : Wizard's Row* (septembre 1987)
Pin-up pour *Godzilla : King of Monsters* n° 1 (août 1987)
Illustration de couverture pour *Basil Wolverton's Planet of Terror* n° 1 (octobre 1987)
Pin-up pour *Mr. Monster* vol 2 n° 5 (mars 1989)
1982
Illustration d'une page pour *From Hell* dans *Taboo* n° 2 à 4 (1989-1990)

1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993

« Letter From Northampton » dans *Heartbreak Hotel magazine* n° 1 (janvier 1988)
« I Can Hear the Grass Grow » dans *Heartbreak Hotel magazine* n° 3 (avril 1988)
Strip pour *American Splendor* n° 15 (1990)

Contribue à *Heroes For Hope* n° 1 (décembre 1985)
ristmas on Depravity » (noël 1981) et « The Bride of Pressbutton » (noël 1982)
Vigilante n° 17 et 18 (mai et juin 1985)
Sortie du receuil de *Watchmen* (1987)
Watchmen n° 1 à 12 (septembre 1986 à octobre 1987)
Histoire courte du Phantom Stranger dans *Secret Origins* n° 10 (janvier 1987)
"The Jungle Line", *D.C. Comics Presents* n° 85 (septembre 1985)
« Whatever Happened To The Man of Tomorrow? » dans *Action Comics* n° 583 et *Superman* n° 423 (septembre 1986)
« For The Man Who Has Everything », *Superman Annual* n° 11 (juin 1985)
Histoires supplémentaires pour *Green Lantern* n° 188 (mai 1985) et *Tales Of The Green Lantern Corps Annual* n° 2 et 3 (février 1986 et février 1987)
Histoire supplémentaire de *Green Arrow* dans *Detective Comics* n° 549 et 550 (avril et mai 1985)
Histoire supplémentaire dans *The Omega Men* n° 26 et 27 (mai et juin 1985)
, janvier 1984 à septembre 1987 plus l'annuel n° 2 de 1985
Batman : The Killing Joke (mai 1988)
« Mortal Clay » dans *Batman Annual* n° 11 (avril 1987)

« In Pictopia! » pour *Anything Goes* n° 2 (décembre 1982)
You Leap » dans *2000 AD* n° 332, septembre 1983
Preview de *From Hell* dans *Cerebus* n° 124 (juillet 1989)
es annuels *2000 AD* de 1982 à 1985
La serie *From Hell* debute dans *Taboo* n° 2 a 7 (1989 à octobre 1992)
From Hell n° 1 à 10, réédition des strips de *Taboo* + nouve
s 1983 et se termine dans le 330 d'août 1983
« Come On Down » dans *Taboo* n° 1
La serie *Lost Girls* commence dans *Taboo* n° 5 à
ns *Future Shock* « D.R. & Quinch Have Fun On Earth » dans *2000 AD* n° 317 de mai 1983
0 AD n° 350 (mai 1983) au n° 367 de mai 1984 plus le *Sci Fi Special* de juin 1985
Retour au
Halo Jones de *2000 AD* n° 376 (juillet 1984) au n° 466 (avril 1986)
« The Bowing Machine » dans *Raw* volume 2 n° 3 (1991)
« Cold Snap » dans *Food For Thought* (avril 1985)
« Act of Faith » dans *The Puma Blues* n° 20 (septembre 1988)
1963 n°
Histoires supplémentaires à suivre dans *American Flagg !* N° 21 à 27 (juin à décembre 1985)
Deux pages dans *The Comic Relief Comic*, non crédité (mars

es Back n° 151 de novembre 1981 et se terminent au n° 159 d'août 1982
« Driller Penis » dans *Corpsemeat Comix* n° 2 (1989)
Histoire pour « Images of Omaha
« Tapestries » pour *Real War Stories* (juillet 1987)
Roman graphique *A Small Killing* (septembre
am n° 1, Royaume-Uni, mars 1984
« Lust » dans *Seven Deadly Sins* (mai 1989)
« Leviticus » pour *Outrageous Tales From the Old Testament* (septembre 1987)
« Love Doesn't Last Forever » dans *Epic Illustrated* n° 34 (février 1986)
Miracleman publié aux États-Unis en couleur à partir d'août 1985. Nouvelles histoires dans le n° 6, le cycle de Moore se termine au n° 16 (décembre 1989)
Réimpression américaine couleur de *V for Vendetta* (nouveau matériel pour le n° 7) n° 1 à 10 (septembre 1988 à mai 1989)
1983
Warpsmith dans *A1* n° 1 (octobre 1989)
rior n° 12 et 13 (août et septembre 1983) et 19 et 20 (juin et juillet 1984)
Bojeffries Saga dans *A1* n° 1 à 4 (octobre 1989 à juillet 1990)
The Complete Bojeffries Saga c
Histoire courte de *The Bojeffries Saga* dans *Dalgoda* n° 4 (avril 1986)
The Bojeffries Saga dans *A True Life Bikini Confidential* (février
90 (octobre 1982) au n° 395 (mars 1983)
AARGH ! avec « The Mirror of Love » (octobre 1988)
vec un texte dans le n° 389
Big Numbers n° 1 et 2 (avril et septembre 1990)
s dans *The Daredevils* n° 1 de janvier 1983 au n° 11 de novembre 1983
f Marvel du n° 7 (décembre 1983) au n° 13 (juin 1984)
« Shadowplay : The Secret Team » dans *Brought to Light* (janvier 1989)

Écrit le script de « Fashion Beast » pour Malcolm McLaren (1988)
Joue dans le film de Channel 4
« Murders in the Rue Morgue »
of the Sinister Ducks » et « Old Gangster Never Die », 1983
Démo enregistrée par The Satanic Nurse pour Cold Spring Records, jamais éditée (19
detta « This Vicious Cabaret » de David J, 1984

Contribution à l'essai *The Life And Times of R.Crumb* (janvier 1998)

Transcription de « The Moon And Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels, Part One » publié dans *Frontal Lobe* n° 2 (novembre 1994)

Hommage à Jack Kirby dans le *Comics Journal* n° 167 (avril 1994)

Article « Beyond Our Ken » dans le *Midan Mailer* n° 2 (novembre 1998)

Transcription de la représentation de *The Birth Caul* dans *Locus* + 1993-1996 (juillet 1996)

« Dialogue : From Hell » correspondance entre Alan Moore et Dave Sim dans *Cerebus* n° 217 à 220 (avril à juillet 1997)

Critique et illustration de couverture de *Esoterra : The Journal of Extreme Culture* n° 6 (printemps/été 1996)

Quelques critiques dans *Fortean Times Magazine* n° 73 à 104 (février 1994 à décembre 1997)

1991)

« The Courtyard » pour *The Starry Wisdom* (février 1995)

Textes en contribution à *Haunter of The Dark* (octobre 1999)

« Light Of Thy Countenance » pour *Forbidden Acts Anthology* (Octobre 1995)

Histoire en prose « The Serpent And The Sword » dans le comic book

Deux histoires courtes pour *Dust : A Creation Books Reader* (août 1995)

Histoire en prose « Sidewalk Jockeys » pour le comic book caritatif *Unknow*

Sortie de *Voice of Fire* (octobre 1996)

Poème « Now

Illustre la couverture du roman *The Risen* de Peter Whitehead (août 1994)

Illustre la jaquette du CD de *Hexentexts A Creation Book Sampler* (1994)

1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001

« Itchy Peterson : Born Lucky I Guess » dans le *Nightmare Theater* n° 4 (novembre 1997)

« The Hasty Smear Of My Smile » dans *Hate* n° 30 (juin 1998)

Histoire courte dans *Vampirella/Dracula : The Centennial* (octobre 1997)

The Spirit : The New Adventures n° 1 (mars 1998)

Histoire courte dans *The Spirit : The New Adventures* n° 3 (mai 1998)

Scr.pt pour le livre caritatif *The Worm* (février 1999)

« I Keep Coming Back » dans *London's Dark* (Novembre 1996)

Mr. Monster's Gal Friday : Kelly n° 3 (mai

From Hell : The Compleat Scripts vol. 1 (janvier 1995)

Meatcake n° 9 (avril 1999)

natériel à partir du n° 4 (mars 1991 à août 1996)

From Hell : Dance of The Gull-Catchers

991 à octobre 1992)

Lost Girl n° 1 et 2 en magazine chez Kitchen Sink

Histoire supplémentaire dans *Spawn* n° 32 (juin 1995)

Deathblow : By Blows n° 1 à 3 (novembre 199

omics grand public avec *Spawn* n° 8 (mars 1993)

Supreme n° 41 à 56 (août 1996 à février 1998)

Supreme : The Return n° 1 à 6 (mai 1999 à juin 2000)

Spawn n° 37 (novembre 1995)

Youngblood n° 1+, 1 et 2 (décembre 1997 à août 1998)

6 (avril à octobre 1993)

Youngblood n° 1+, 1 et 2 (décembre 1997 à août 1998)

91)

Spawn : Blood Feud n° 1 à 4 (juin à septembre 1995)

Preview de *America's Best Comics* dans *Wizard* n° 91 (janvier 1999)

Violator n° 1 à 3 (mai à juillet 1994)

Voodoo n° 1 a 4 (novembre 1997 à Mars 1998)

America's Best Comi

992)

Violator vs Badrock n° 1 à 4 (mai à août 1995)

The League of Extraordinary Gentlemen vol 1 n° 1 à 6 (mars 1999 à

1)

Histoire courte pour *Shadowhawks of Legend* (novembre 1995)

Tom Strong n° 1 à 22 (juin 1999 à décembre 2003)

WildC.A.T.s n° 1 à 4 (juillet 1995 à février 1997)

WildC.A.T.s n° 50

Promethea n° 1 à 32 (août 1999 à avril 2005)

Maxx n° 21 (janvier 1996)

Top Ten n° 1 à 12 (septembre 1999 a octobre 2001)

Shadowhawk Special n° 1 (décembre 1994)

Tomorrow Stories n° 1 à 12 (octobre 1999 à mai 2002)

Spawn/WildC.A.T.s n° 1 à 4 (janvier à avril 1996)

Awesome Adventures ! n° 1 (août 1999)

Fire From Heaven n° 1 (mars 1996)

Awesome Universe Handbook n° 1 (avril 1999)

Glory vol 2 n° 0 (mars 1999)

Glory

ent cinq nouvelles histoires

Histoire courte pour le *Awesome Holiday Special* n° 1 (décembre 1997)

91)

Wildstorm Spotlight Featuring Majestic n° 1 (février 1997)

Cartes *Outbreaks of Violets : Random Acts of Kindness* pour MTV (novembre 1995)

Adaptation de *The Birth Caul* par Eddie Campbell (juin 1999)

Negative Burn n° 9 à 14, 16 à 19, 25, 26, 28, 35, 37 (mars 1994 à juillet 1996)

Cardinal & the Corpse

Emperors of Ice Cream sort en cassette dans le fanzine *Frank* (1992)

Sortie du CD *Brought To Light* (1998)

« The Hair Of the Snake That Bit Me » pour le CD *Hexentext A Creation Books Sampler* (1994)

Sortie du CD *The Highbury Working : A B*

Sortie du CD *The Moon and Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels*, 1996

Sortie

Sortie du CD *The Birth Caul : A Shamanism Of Childhood* (1995)

Représentation de *An*

Première représentation de *The Moon And Serpent Grand Egyptian Theatre of Marvels* au Bridgwell Theatre à Londres (16 juillet 1994)

Représentation au vieux tribunal de Newcastle de *The Birth Caul : A Shamanism of Childhood* (18 novembre 1995)

Représentation de *The Highbury Working* au Garage, North London (20 novembre 1997)

Représentation de *Snakes & Ladders* au Conway Hall à Londres (avril 1999)

Article « The Moon And Grand Egyptian Theatre of Marvels » dans *MOS* n° 14 (2002)

Magazine *Dodgem Logic* n° 1 à 8 (novembre 2009 à mars 2011)

Essai dans *Austin Osman Spare : A Celebration* (mai 2006)

Réimpression en volume cartonné de *25 000 Years of Erotic Freedom* (octobre 2007)

Alan Moore's Writing For Comics réédité par Avatar (mai 2003)

Article pour le magazine communautaire *OVR2U* (2008)

Commentaire sur le travail de Brian Eno dans *Arthur* n° 17 (juin 2005)

« Rolling Commentary » dans *Arthur* n° 5 (juin 2003)

Article « Bog Venus Vs Nazi Cock Ring » dans *Arthur* n° 25 (décembre 2006)

Édition limitée de *Alphabets of Desire* imprimée par Todd Klein (décembre 2007)

« Funeral Disease » dans *The Thackery T. Lambshead Pocket Guide To Eccentric & Discredited Diseases* (octobre 2003)

Tales of Midnight (octobre 1999)

Quantities (1999)

Livre de poèmes *Technical Vocabularies : Games for May* (mai 2004)

Sortie de *Voice of Fire* aux États Unis (octobre 2003)

« We Are All In Guernica » dans *Heroes* (décembre 2001)

Histoire courte « Unearthing » dans *London : City of Disappearences* (octobre 2006)

Illustration de couverture de *Technical Vocabularies* (mai 2004)

Illustration pour *Arthur* n° 1 (octobre 2002)

Illustration de couverture pour *Songs of The Black Wurm Gist : Starry Wisdom Book 2* (septembre 2009)

Épouse Melinda Gebbie au Northampton Guild Hall (12 mai 2007)

2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010

2000

« This Is Information » dans *9/11 : Artists Respond* (janvier 2002)

Édition de *Lost Girls* en 3 volumes sous coffret (août 2006)

0 à janvier 2000)

Co-écrit *Terra Obscura* avec Peter Hogan (août 2003)

Co-écrit de *Terra Obscura* vol 2 avec Peter Hogan (décembre 2004 à mai 2005)

Co-écrit *The Many Worlds of Tesla Strong* avec Peter Hogan (juillet 2003)

La Ligue de *Albion* scénarisée par Leah Moore et John Reppion (août 2005 à novembre 2006)

The League of Extraordinary Gentlemen : Black Dossier (novembre 2007)

s of Four Gard n° 1 (février 2001)

The League of Extraordinary Gentlemen vol 3 : *Century : 1910* (juin 2009)

septembre 2000)

The League of Extraordinary Gentlemen vol 2 n° 1 à 6 (septembre 2002 à novembre 2003)

Tom Strong n° 36 (mai 2006)

Douzes histoires courtes dans *Tom Strong Terrific Tales* n° 1 à 12 (janvier 2002 à janvier 2005)

Tomorrow Stories Special n° 1 et 2 (janvier et mai 2006)

Histoire courte de *Cobweb* dans *Top Shelf Asks the Big Questions* (juin 2003)

Smax n° 1 à 5 (octobre 2003 à mai 2004) et *Top Ten The Forty Niners* (août 2005)

Preview (septembre 2001)

A Hypothetical Lizard n° 1 à 4, adaptation par Johnston et divers artistes (janvier à mai 2003)

Lullaby n° 0 à 2 (décembre 2001 à janvier 2002)

Adaptation avec photos de *The Mirror of Love* par Jose Villarrubia (mai 2004)

Adaptation de *Snakes and Ladders* par Eddie Campbell (décembre 2001)

New Tales n° 1 à 4 (juillet 2010 à 2011)

Adaptation des paroles de *Alan Moore's Magic Words* par divers artistes (novembre 2002)

Nightjar n° 1 à 4, adaptation d'une idée que Moore a proposée à Warner adaptée par Antony Johnston (mars 2004 et mai 2005)

Voggish Cultures and Other Growths n° 1 à 3 réimpressions et adaptations diverses (septembre à décembre 2005)

Adaptation de *Another Suburban Romance* par Johnston et Ryp (janvier et février 2003)

The Courtyard n° 1 et 2, adaptation par Johnston et Burrows (janvier et février 2003)

Light Of Thy Countenance, adaptation par Antony Johnston et Felipe Massafera (mars 2009)

Apparaît dans *The Mindscape of Alan Moore* (2003)

Best Science (2000)

Sortie du CD *Angel Passage* (2001)

Sortie du CD *Snakes & Ladders* (2003)

Angel Passage au London's South Bank Centre (février 2001)

Sortie du CD et du vinyl sous coffret de *Unearthing* (septembre 2010)

Lecture lors de la Robert Anton Wilson Memorial Night à Londres (mars 2007)

Lecture au Meltdown Festival au South Bank Centre à Londres (juin 2005)

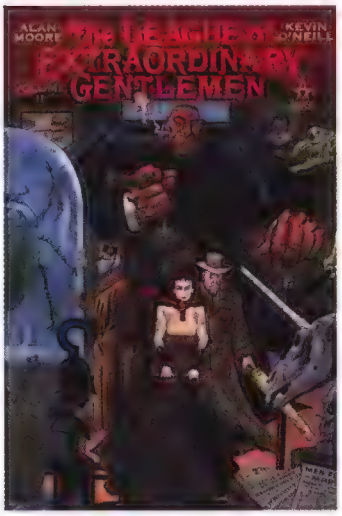
Représentation de *Unearthing* au London Old Vic Tunnels (29 et 30 juillet 2010)

Joue dans une comédie au pub Frog & Firkin de Northampton (mars 2009)

Séries

The League of Extraordinary Gentlemen : The Black Dossier
(*ABC, 2007*)
Alan Moore & Kevin O'Neill
Le premier tome recueille sous couverture cartonnée la mini-série en six parties de 1999. Elle est suivie d'une édition sous couverture souple en 2002. Le deuxième tome recueille sous couverture cartonnée les six épisodes de la mini-série de 2002. La version souple sort en 2004. *The Black Dossier* est directement publié sous forme de roman graphique / encyclopédie sous couverture cartonnée. L'édition souple sort un an après. Les trois tomes sont également publiés en coffret grand format «Absolute Edition». *La Ligue des gentlemen extraordinaires* chez Panini en 2009.

The League of Extraordinary Gentlemen : Century 1910
(*Top Shelf, 2008*) est le premier des trois livres qui formeront le troisième tome. *La Ligue des gentlemen extraordinaires : Century, 1910* chez Delcourt en 2009.



Promethea tomes 1–5
(*ABC, 2000–2003*)
Alan Moore, J. H. Williams III & Mick Gray
Ces cinq tomes initialement publiés sous couverture cartonnée, puis couverture souple, recueillent les épisodes n° 1-32 par tranches de cinq ou six. Une édition de luxe de trois coffrets grand format « Absolute Edition », contenant chacun douze épisodes, est disponible : tomes 1-3 (2009-2011). *Promethea* chez Semic et Panini entre 2000 et 2011.

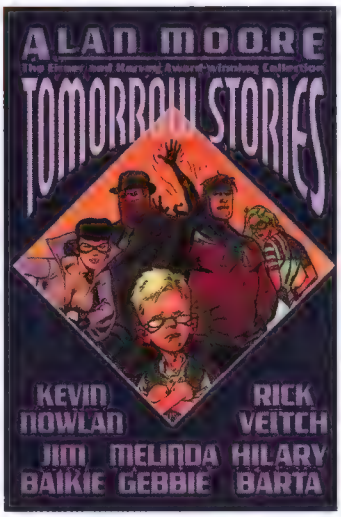
Tom Strong books 1–6
(*ABC, 2001–2006*)
Alan Moore, Chris Sprouse & autres
Six tomes recueillant tous les numéros de *Tom Strong* n° 1-36. Tome 1 (2001, épisodes n° 1-7), tome 2 (2002, n° 8-14), tome 3 (2004, n° 15-19), tome 4 (2005,n° 20-25), tome 5 (2006, n° 26-30) et tome 6 (2006, n° 31-36). Moore n'a pas écrit les épisodes n° 25-35 et le cinquième tome ne contient rien de lui. D'abord publiés sous couvertures cartonnées, ces ouvrages sont repris environ un an après au format souple. Plus récemment, ces histoires ont bénéficié d'une édition en trois volumes *Tom Strong Deluxe* (2009) reprenant chacun douze épisodes. *Tom Strong* chez Semic et Panini entre 2000 et 2008.

Tom Strong's Terrific Tales : Tomes 1 & 2
(ABC, 2004–2005)
Alan Moore & divers scénaristes et dessinateurs
Deux tomes (éditions cartonnées et souples) recueillant six épisodes chacun de l'anthologie qui en compte douze.

Alan Moore's America's Best Comics
(*ABC, 2004*)
Alan Moore & divers dessinateurs
Réédition d'*America's Best Comics Special* (64 Page Giant) n° 1 (2001), *ABC Sketchbook* n° 1 (2001) et *The Many Worlds of Tesla Strong* n° 1 (2003).

America's Best Comics Primer
(*ABC, 2008*)
Alan Moore & divers dessinateurs
Réédition des premiers épisodes des titres ABC : *Tom Strong*, *Top 10*, *Promethea*, *Tom Strong's Terrific Tales* et quelques extraits de *Tomorrow Stories* n° 1 et n° 6.

Tomorrow Stories : tomes 1 & 2 (*ABC, 2001–2004*)
Alan Moore with various artists
Deux volumes recueillant six épisodes chacun de l'anthologie en douze numéros, d'abord en édition cartonnée, puis souple. Les *Tomorrow Stories Special* n° 1-2 (2005) ne sont pas inclus dans ces recueils.



Top 10 : tomes 1 & 2
(*ABC, 2000–2002*)
Alan Moore, Gene Ha & Zander Cannon
Le premier tome recueille les épisodes n° 1-7 et le deuxième les n° 8-12 de la série en douze numéros, en édition cartonnée ou souple.

Top 10 : The Forty Niners
(*ABC, 2005*)
Alan Moore & Gene Ha
Roman graphique auto-conclusif servant de préquelle à la série, publié en cartonné et en souple en 2006. *Top 10: The Forty Niners* chez Panini en 2006.

Smax (*ABC, 2005*)
Alan Moore & Zander Cannon
Reprend la série dérivée de *Top 10*, *Smax* n° 1-5 en format cartonné et souple.

From Hell
(*Top Shelf/Knockabout 1999*)
Alan Moore & Eddie Campbell
Chapitres publiés à l'origine dans l'anthologie *Taboo* n° 2-7, sérialisés dans *From Hell* n° 1-3, *From Hell* n° 4-10. Le recueil comprend également *Dance of the Gull Catchers* et le prologue tiré de *Cerebus* n° 124. Publié à l'origine par Eddie Campbell Comics en 1999 sous couverture souple, avant un tirage limité, cartonné, signé et numéroté chez Graphitti Designs en 2000. En 2002, Campbell produit un tirage de dix-neuf exemplaires d'une « édition douloureusement limitée ». Une édition intégralement révisée, sous une nouvelle couverture, est éditée par Top Shelf et Knockabout en 2006, en version souple et cartonnée. Une édition limitée, reliée et cartonnée est aussi disponible chez Knockabout. *From Hell* chez Delcourt en 2011.

From Hell : The Compleat Scripts
(*Borderlands Press, 1994*)
Projet de série dont seul le premier volume sera publié pour raisons légales. Existe aussi en édition signée et numérotée.

Lost Girls (*Top Shelf, 2009*)
Alan Moore & Melinda Gebbie
Un unique volume relié reprend les trois tomes du coffret de luxe publié par Top Shelf en 2006 contenant essentiellement du matériel inédit. Le récit est partiellement sérialisé à l'origine dans l'anthologie *Taboo* n° 5-7 et réédité dans *Lost Girls* n° 1-2 de Kitchen Sink en 1995-96. *Filles Perdues* chez Delcourt en 2008.

Supreme : The Story of The Year
(*Checker Books, 2003*)
Supreme : The Return
(*Checker Books, 2003*)
Alan Moore & divers dessinateurs
Ces deux tomes recueillent la totalité du travail de Moore sur Supreme : n° 41-52, 52b, 53-56 et Supreme : The Return n° 1-6. Ces volumes existent en éditions souples et cartonnées « Exclusive Leather Bound Editions ». *Suprême* chez Delcourt en 2004 et 2009.

Judgment Day (*Checker Books, 2003*)
Alan Moore & divers dessinateurs
Réédition sous couverture souple des divers épisodes de *Judgment Day*. Les éditions cartonnées et de luxe contiennent du matériel supplémentaire.

Alan Moore's Complete WildC.A.T.s
(*DC/WildStorm, 2007*)
Alan Moore, Travis Charest & autres artistes
Réédition des histoires de Moore tirées de *WildC.A.Ts* n° 21-34 et n° 50, d'abord recueillis en 1999 sur deux tomes séparés, *WildC.A.T.s : Homecoming* (n° 21-n° 27) et *WildC.A.T.s : Gang Wars* (n° 28-n° 34). *WildC.A.T.s* tomes 1 et 2 chez Panini en 2009 et 2010.

Alan Moore : Wild Worlds
(*DC/WildStorm, 2007*)
Alan Moore & divers dessinateurs
Réédition des autres œuvres de Moore pour WildStorm/Image : *Deathblow : Byblows* n° 1-3, *Spawn/WildC.A.T.s* n° 1-4, *Voodoo* n° 1-4, *WildStorm Spotlight* n° 1 avec Majestic et *WildC.A.T.s* n° 50.

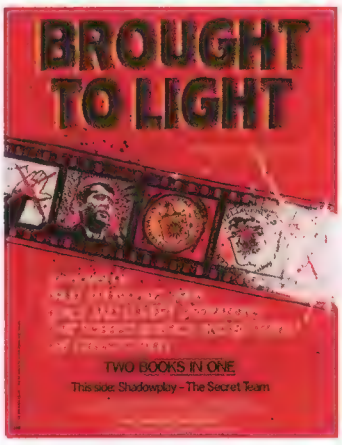
La mini série Voodoo est également recueillie dans Voodoo : Dancing in the Dark (*Image, 1999*)**, Alan Moore, Michael Lopez & Al Rio.**

Violator Vs Badrock : Rocks and Hard Places (*Image/Extreme, 1996*)
Alan Moore & Brian Denham
Recueil des épisodes n° 1-4 de la mini-série.

Spawn : Bloodfeud (*Image, 1999*)
Alan Moore & Tony Daniel & Kevin Conrad
Recueil des épisodes n° 1-4 de la mini-série.

Romans graphiques

A Small Killing
(*New edition, Avatar Press, 2003*)
Alan Moore & Oscar Zarate
D'abord publié par VG Graphics / Dark Horse en 1991. Les deux éditions existent en couverture souple et cartonnée. *Une Petite Mort* au Seuil en 2005.



Brought to Light
(*Eclipse Books, 1989*)
Alan Moore & Bill Sienkiewicz
Le *Shadowplay : the Secret Team* de Moore constitue la moitié de cet ouvrage dont le tirage est épuisé depuis longtemps.

Œuvres adaptées

A Disease of Language
(*Knockabout, 2006*)
Adapté par Eddie Campbell
Édition cartonnée recueillant *The Birth Caul*, *Snakes & Ladders* et un entretien tiré d'*Egomania* n° 2. Une édition souple est publiée en 2010.

Mirror of Love
(*Top Shelf, 2004*)
Adapté par José Villarrubia
Poème initialement publié dans *AARGH !* en 1988 en tant que comic strip dessiné par Rick Veitch et Stephen Bissette. Cette édition cartonnée contient quarante photos couleur signées Villarrubia. Le strip original est réédité dans le recueil *Heartburst and Other Pleasures* par Veitch (2008). En 1995, le texte seul est repris dans *Rapid Eye* n° 3. *Le Miroir de l'amour* aux éditions Carabas en 2006.

Alan Moore's Songbook
(*Caliber Press, 1998*)
Anthologie adaptant les paroles de différentes chansons par plusieurs artistes, tirés de *Negative Burn* n° 9-14, 16-17, 19, 25-26, 28, 35 et 37. Les strips des n° 9 et n° 37 ne sont pas repris.

Alan Moore's Magic Words
(*Avatar Press, 2002*)
Adaptation graphique des paroles de chansons de Moore par Art Brooks et divers artistes, reprise de l'ouvrage espagnol *Magical Mistery Moore*.

Alan Moore's Another Suburban Romance (*Avatar Press, 2003*)
Adaptation graphique des paroles de chansons de Moore et retranscription partielle de la pièce éponyme par Antony Johnston & Juan José Ryp. Volume unique en édition souple et cartonnée.

Alan Moore's Hypothetical Lizard
(*Avatar Press, 2007*)
Adaptation graphique de la nouvelle de Moore par Antony Johnston, Sebastian Fiumara et Lorenzo Lorente. Réédition des épisodes 1 à 4.

Alan Moore's The Courtyard : Color Edition (*Avatar Press, 2009*)
Édition couleur de l'adaptation graphique de la nouvelle de Moore par Antony Johnston et Jacen Burrows, publiée à l'origine en monochrome dans *The Courtyard* n° 1-2 et recueillie dans *Alan Moore's The Courtyard* (2004). Avatar publie également *Alan Moore's The Courtyard Companion* (2004), ainsi qu'un coffret regroupant les deux éditions cartonnées de 2004.

Alan Moore's Light Of Thy Countenance
(*Avatar Press, 2009*)
Adaptation Graphique de la nouvelle de Moore par Antony Johnston et Felipe Massafera, publiée en éditions souple et cartonnée.

Alan Moore's Yuggoth Cultures and Other Growths
(*Avatar Press, 2003*)
Gros recueil de matériel varié, reprenant *Yuggoth Cultures and Other Growths* n° 1-3, *Yuggoth Creatures* n° 1, ainsi que les rares strips de Moore tirés de *Nightmare Theater* n° 4, *Food for Thought* et *Outrageous Tales from the Old Testament*, ainsi que des scripts, des entretiens avec le scénariste et plus encore. Une édition limitée et cartonnée est publiée en 2007.

SUB. PG 17

A-AND THIS IS ALL FOR ME?

WHO ELSE? WE DON'T HAVE LONG BEFORE YOU LEAVE US. THE FLICKERING... THE INDETERMINATE STATE THAT PRECEDES A REVISION... WILL SOON BE OVER.

HELLO, NEW SUPREME! WE'RE SUPREME'S MORE GOLD... IMMEDIATELY VERSIONS WHO HAVE NO MEMORY OF ANYTHING ELSE AFTER OUR REVISION. EARTH WE HOPE YOU'LL MAKE YOUR A UTOPIA, LIKE WE DID OURS.

WAIT A MINUTE... WHO IS THIS DARIUS DAX I KEEP HEARING ABOUT?

OH, I PROBABLY NEEDN'T CONCERN YOU. YOU'LL PROBABLY GET A DIFFERENT ARCH-VILLAIN, LIKE THE END OR ONE OF THE VARIOUS LOKIS...

MEANWHILE IN THE WORLD BELOW ONE [illegible] THERE WE WATCHED ALL OF THEM. DANA BATES AND LUCY SUNDAY, ALL THEIR FRIENDS, THE JULY FRIDAYS AND THE LILAC TATES, [illegible]

I THINK BECAUSE THERE WAS NO WAY [illegible] COME TO GET HERE UNTIL WE MEET HERE.

I DON'T KNOW WHAT TO SAY. THIS IS ALL SO AND UNEXPECTED.

THIS PURPLE ROOM IS RIGHT. DO I HAVE TO [illegible] OUT TO LEARN? ARE THEY [illegible]

PG 20.

AS I SAID, IT WAS YOUR CHOICE. NO ONE WOULD BLAME YOU IF YOU CHOSE TO STAY.

OF COURSE, THEY MIGHT MERELY THINK EARTH WAS WITHOUT A SUPREME. THE DECISION IS YOURS.

THEN WE'RE HOME TO THE NEWLY REVISED EARTH, AND YOUR LIFE WILL BEGIN — IF THAT IS WHAT YOU CHOOSE, NOW COME — LET'S MEET YOUR ADMIRERS!

LILIMORE. I'M 'IFFIED INCIDENTALLY. SUPREME, [illegible] EFFECT OF VIOLET SCARED ABOUT THE LION'S HEAD. [illegible] SUPREMIUM THEATRE WENT OFF AFTER [illegible] FORTY FOUR [illegible] COULD.

[illegible] WATCH OUT FOR SUPREMIUM... IT WAS THE BANE OF MY EXISTENCE... METAL DARIUS DAX, NATURALLY.

WOW! THERE HE IS OVER THERE!

YOU RIGHT! HEY, SUPREME! IT IS US! OVER THERE!

PG 18.

OF COURSE! WHO ELSE WOULD BE DUMB ENOUGH TO YELL "HEY, SUPREME OUT THERE" WHILE WORLD FULL OF US.

WE POPPED OUT OF EXISTENCE SHORTLY AFTER YOU LEFT US AND MATERIALIZED HERE. ISN'T THIS PLACE JUST PERFECT?

BOY, I'LL SAY [illegible]... OH, BY THE WAY, DID I INTRODUCE YOU TO SALLY SUPREME? SHE'S A SECONDARY LIKE ME, ONLY FROM THE EARTHIES. LEMME ELABORATE!

[illegible] HOLLOW! >GIGGLE<

EXCUSED? AREN'T YOU RETURNING TO EARTH WITH ME?

AND LEAVE THIS PURPLE? [illegible] NEVER! BESIDES, SCRAPPY SUPREME OF THE THREE YEAR AGO SUPREME INVITED ME TO THE SUPREME [illegible] EACH AFTER YOUR PARTY.

YEAH, [illegible] WE'VE BEEN WRITTEN OUT. AND WERE ENJOYING IT. [illegible] C'MON, SALLY.

'BYE.' >GIGGLE<

I DON'T UNDERSTAND. WHY IS EVERYONE SO SURE THAT I'M TO BE THE NEXT SUPREME? WHY NOT PROSE OR THE KID?

PG 19.

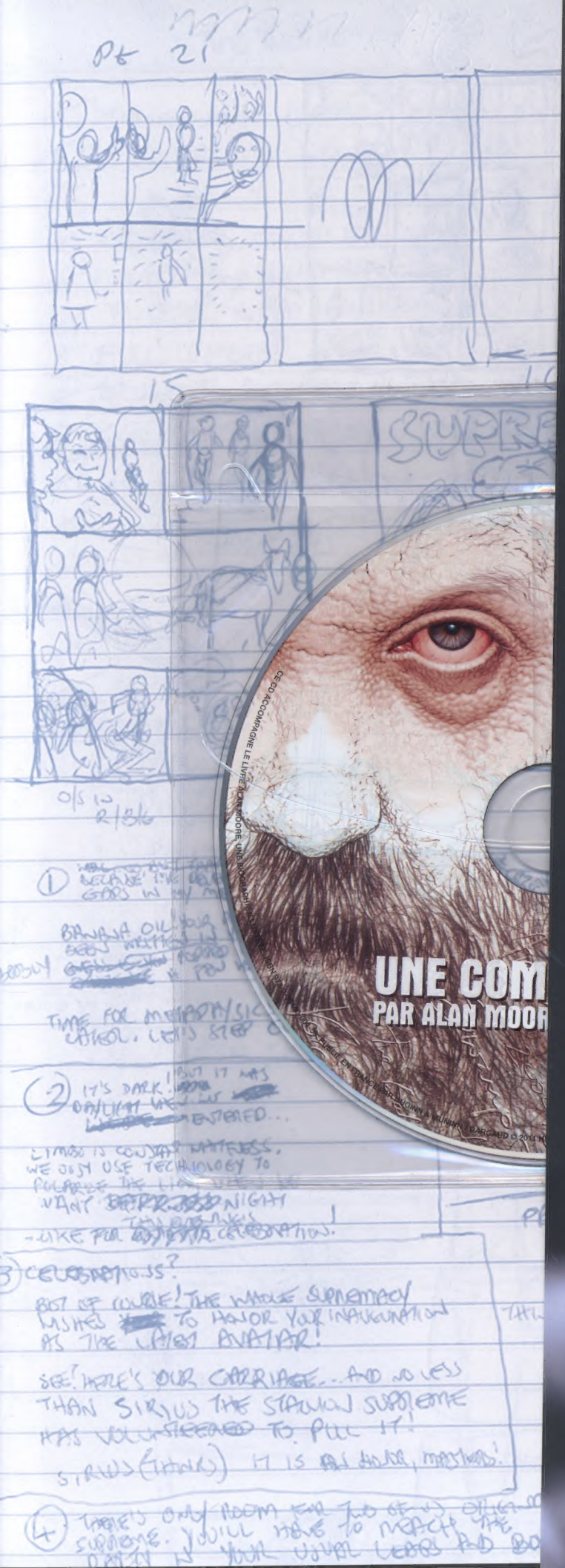
BECAUSE THEY'RE [illegible] SECONDARY SUPREMES... MULTIPLE VARIANTS THAT [illegible] PRIOR JUST BEFORE THE FLICKERING STARTS AND A NEW REVISION SEEMS DIFFERENT VARIATIONS

IT'S AS IF THE UNIVERSE IS TRYING [illegible] TO GET THINGS RIGHT JUST BEFORE IT GIVES UP AND STARTS AGAIN. COME ON... LET'S MOVE.

THERE ARE TWO [illegible] SCHOOLS OF THOUGHT. ONE SUGGESTS THAT WHEN THE FIRST SUPREME [illegible] CREATED, HIS [illegible] CAUSED REALITY TO RIPPLE, PERIODICALLY REVISING ITSELF.

THE OTHER THEORY [illegible] SUGGESTS REALITY [illegible] THIS ALWAYS MODIFIED ITSELF AT INTERVALS, AND I AM THE SUPREME OVER ALL MOMENT THE FIRST BEGAN ADVANCED ENOUGH TO NOTICE [illegible].

UNE COMPILATION
PAR ALAN MOORE ET SES AMIS
COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO
CE CD ACCOMPAGNE LE LIVRE
DARGAUD © 2014 MUSHINN & MUSHINN MEDIATOON LICENSING / DARGAUD. LES ENREGISTREMENTS SONT COPYRIGHT © DE LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. FABRIQUÉ EN CHINE.


Pg 21
UNE COM
PAR ALAN MOOR

V POUR VENDETTA
D.R. & QUINCH | PROMETHEA | BATMAN : KILLING JOKE
TOP 10 | SUPREME | FROM HELL
SWAMP THING | TOM STRONG
WATCHMEN | LOST GIRLS | A SMALL KILLING
LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES
SUPERMAN | MARVELMAN | BIG NUMBERS

C'est l'un des génies de la bande dessinée moderne. Ses ouvrages sont considérés comme des classiques absolus et traduits dans de nombreux pays. Il a été récompensé par les plus grands prix à travers le monde. Pour plusieurs générations de scénaristes, de romanciers, d'illustrateurs ou de réalisateurs, il est une référence admirée et indépassable.

Intransigeant, érudit, grand amateur de culture populaire, faisant fi des modes et des préjugés, Alan Moore bâtit depuis 40 ans une œuvre sans rare pareille, mêlant tout à la fois écriture, dessin, musique et magie.

De ses premiers dessins, à Northampton, au lancement sa revue *Dodgem Logic*, de ses célèbres best-sellers à ses travaux les plus confidentiels, cette biographie illustrée dévoile tous les secrets d'une carrière exceptionnelle.

Bénéficiant du soutien et de la participation d'Alan Moore, avec les témoignages de tous ses proches et collaborateurs, ce livre contient également de nombreux et rares documents d'archives: dessins inédits ou non publiés, pages de script et sketchs de l'auteur, photos personnelles ainsi qu'une chronologie dépliante et une bibliographie complète.

Voici le livre ultime et définitif sur Alan Moore. Une somme indispensable pour tout amateur de comics. Un manuel de référence pour les passionnés de narration et d'art séquentiel.

Inclus : un CD comprenant 19 chansons par Alan Moore et le meilleur de la scène underground britannique.

Gary Spencer Millidge est un auteur bien connu de la scène comics britannique. Il a notamment autoédité *Strangehaven*. Sur Alan Moore, il a déjà publié une biographie en bande dessinée dans *Portrait of an Extraordinary Gentleman*.

Prix : 39,95 €
9 782364 800045
HUGINN & MUNINN
www.dargaud.com
www.huginnmuninn.fr